



DISCONTINUITY EDITING DALAM FILM AMIGDALA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Disusun Oleh:
Riski Nur Lailia
Nim 170110401050

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER
2024



DISCONTINUITY EDITING DALAM FILM AMIGDALA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Televisi Dan Film (S1) dan mencapai gelar Sarjana Seni.

Disusun Oleh:
Riski Nur Lailia
Nim 170110401050

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER
2024**

PERSEMBAHAN

Dengan nama Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, skripsi penciptaan ini pengkarya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua Saya, Ibu Siti Umaroh dan Bapak Alimudin atas ssegala kasih sayang, dukungan, nasehat, kepercayaan serta doa yang terus terpanjat dalam setiap sujudnya.
2. Seluruh guru dan dosen Saya selama mengenyam masa pendidirikan baik di dalam dan di luar institusi pendidikan formal.
3. Almahrum Betty Ramora Marpaung
4. Almamater Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.
5. Seluruh kru, *cast* dan pihak lain yang membantu proses pembuatan tugas akhir.

MOTTO

“So, we’re reheating death now. That’s what we’re doing, and we’re having fun at the same time.”

(Dory, 2016)

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Riski Nur Lailia

NIM : 170110401050

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul *Discontinuity Editing* Dalam Film *Amigdala* adalah benar-benar hasil karya sendiri, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sbenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari ternyata ini tidak benar.

Jember, 22 Desember 2023

Yang Menyatakan

Riski Nur Lailia

NIM 170110401050

SKRIPSI PENCIPTAAN

DISCONTINUITY EDITING DALAM FILM AMIGDALA

Disusun oleh
RISKI NUR LAILIA
170110401050

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Zamroni, S. Sn, M.Si.

Dosen Pembimbing Anggota : Dwi Haryanto, S. Sn., M. Sn.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto Jember 68121
Telepon (0331) 337188 - Fax. 332738 - email : fib@unej.ac.id
Laman : <http://fib.unej.ac.id>

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul :
Discontinuity Editing Dalam Film Amigdala

ditulis oleh:

Nama : RISKI NUR LAILIA
NIM : 170110401050
Jurusan/Prodi : Televisi dan Film
Diuji pada : Jum'at, 22 Desember 2023

telah diterima dan disetujui oleh Tim Penguji Skripsi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Jember, pada Rabu, 17 Januari 2024

Tim Penguji

1. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn. (198411122015041001) Sebagai Dosen Pembimbing Utama
2. Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn. (198502032014041002) Sebagai Dosen Pembimbing Anggota
3. Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn. (198103022010121004) Sebagai Dosen Penguji Utama
4. Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M.Hum. (199309292022032018) Sebagai Dosen Penguji Anggota

Mengetahui Dekan,



Prof. Dr. Sukarno, M.Litt.
NIP. 196211081989021001

RINGKASAN

Discontinuity Editing dalam Film Amigdala; Riski Nur Lailia, 170110401050; 2023: XX halaman; Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Struktur film eksperimental sangat dipengaruhi oleh insting subjektif sineas seperti gagasan, ide, emosi serta pengalaman batin mereka. Umumnya film eksperimental berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri.

Film berjudul *Amigdala* secara garis besar menceritakan tentang ingatan seorang perempuan yang kesehariannya selalu terlihat baik-baik saja, ceria, dan selalu tersenyum namun perempuan ini menyimpan beberapa ingatan buruk serta trauma yang menyebabkan dia mengalami gangguan kesehatan mental yang membuat dia merasa bersalah berlebihan terhadap orang lain maupun dirinya.

Pengkarya memiliki sebuah gagasan untuk membuat film eksperimental yang menggunakan komunikasi dalam bentuk bahasa tubuh dan mimik atau ekspresi serta penonton diberikan kebebasan untuk berpikir karena tidak ada percakapan dalam film yang akan dibuat. Latar belakang terciptanya ide ini dikarenakan kegelisahan dan perubahan emosi pengkarya ketika mengingat beberapa hal yang menyebabkan kesehatan mental terganggu.

Pengkarya mengambil mayor *editing*. Hasil dari proses *editing* berupa cerita yang bermakna sedekat mungkin untuk mencapai tujuan dibalik pengambilan gambar yang dilakukan untuk menghibur, menginformasikan dan menginspirasi. Seorang *editor* dituntut untuk memiliki kesadaran akan penceritaan yang kuat sehingga muncul kreativitas yang kuat dalam merangkai *shot* demi *shot*.

Tujuan pengkarya membuat karya ini adalah menyampaikan pesan sosial mengenai kesehatan mental dalam bentuk film dan menggambarkan realita kehidupan seseorang yang mengalami gangguan kesehatan mental dalam sebuah karya film dengan konsep *discontinuity editing*.

Proses pembuatan film *Amigdala* melewati beberapa tahap antara lain praproduksi, produksi dan paskaproduksi. Pada tahap praproduksi pengkarya melakukan pengembangan ide cerita bersama penulis naskah tentang ide yang perkarya miliki, tahap selanjutnya pengkarya mendiskusikan naskah dengan penata gambar. Hal ini bertujuan agar pengkarya dapat membayangkan visual yang akan dibuat serta memberikan saran *shot* kepada penata gambar agar dapat menerapkan konsep *discontinuity editing* yang akan pengkarya gunakan. Seorang *editor* bertanggung jawab penuh atas pemilihan *software* dan *hardware* yang akan digunakan untuk proses penyuntingan gambar dalam proses paskaproduksi. Pola kerja yang digunakan pengkarya adalah *non linear editing*. *Non linear editing* merupakan sistem pola kerja penyuntingan gambar yang dapat dilakukan tidak berurutan. Pada proses produksi pengkarya memiliki asisten sebagai *on loc editor* sekaligus *Digital Imaging Technician (DIT)*. *On loc editor* akan menggantikan pengkarya selama proses syuting karena pengkarya berperan ganda sebagai sutradara, sehingga *on loc editor* akan mengorganisasi file proyek dan mengedit hasil *proxy* sesuai dengan *timeline* selama proses produksi berlangsung. Tahap paskaproduksi merupakan tahap akhir dalam proses pembuatan film, pada tahap ini pengkarya sebagai *editor* mulai melakukan proses *offline editing* untuk merapikan atau merangkai ulang semua *footage* yang sudah di *edit* oleh *on loc editor* berdasarkan *script report* untuk mendapatkan *sequence* yang sesuai dengan urutan naskah dan menjadikan sebuah film yang utuh dan mampu bercerita kepada penonton. *Rough cut* akan dikerjakan sampai mendapat *cutting* film versi terbaik sesuai kesepakatan pada tahap *offline editing* yaitu *final cut*. *Sequence* dari hasil *final cut* akan dikonversi ke format lain sesuai kebutuhan *online editing*. Tahap ini terdiri dari *coloring* dan *music scoring*.

SUMMARY

Discontinuity Editing in Amigdala Film; Riski Nur Lailia, 170110401050; 2023: XX pages; Television and Film Study Program, Faculty of Cultural Sciences, Jember University.

Experimental films have no plot but still have structure. The structure of experimental films is strongly influenced by the subjective instincts of filmmakers such as thoughts, ideas, emotions and their inner experiences. Generally, experimental films are abstract and not easily be understood. This is because they use personal symbols which they create themselves.

In general, the film entitled Amigdala discusses about the memories of a woman whose daily life seems fine, cheerful and always smiling, but this woman has several bad memories and traumas which causes her to experience mental health problems. Thus, it makes her feel excessively guilty towards other people and even herself.

The creator has an idea to make an experimental film that uses communication in the form of body language and facial expressions in order to give the audiences the freedom to think about the meaning of the film that will be made, because there is no conversation in it. The background of this idea was due to the creator's anxiety and emotional changes at the moment she remembers several things which caused her mental health problems.

The creator decided to take the majority in editing. The expected result of the editing process is a meaningful story as close as possible in achieving the goal behind the shooting process which is aimed to entertain, inform and inspire. An editor is required to have an intense awareness of storytelling so that strong creativity emerges in arranging each shot that were taken.

The creator's purpose in making this artwork is to convey a social message about mental health in the form of a film and depict the reality of someone's life who experiences mental health disorders in a film with the concept of discontinuity editing.

The process of making Amigdala film goes through several stages, including pre-production, production and post-production. In the pre-production stage, the

creator develops story ideas with the script writer regarding the ideas that the creator has. In the next stage, the creator discusses the script with the graphic artist. This aims to bring through the creator's imagination in visualizing the ideas that will be created and provide shot suggestions to the graphic artist so that they can apply the discontinuity editing concept which the creator is going to use. An editor is fully responsible for selecting the software and hardware that will be used for the graphic editing process in the post-production process. The work pattern used by the creator is a non-linear editing.

Non-linear editing is a system of graphic editing work patterns that can be done non-sequentially. In the production process, the creator has an assistant as an on-loc editor as well as a Digital Imaging Technician (DIT). The on-loc editor will replace the creator during the shooting process because the creator has a dual role as director, so the on-loc editor will organize the project files and edit the proxy results according to the timeline during the production process.

The post-production stage is the final stage in the film-making process, at this stage the creator as an editor begins to carry out the offline editing process to tidy up or re-assemble all the footage that has been edited by the on-loc editor based on the script report to get a sequence that matches the script order and creates a film that is completed and able to tell a story to the audience. The rough cut will be carried out until the best version of the film cutting is obtained according to the agreement at the offline editing stage, namely the final cut. The sequence of the final cut results will be converted to another format according to online editing needs. This stage consists of coloring and music scoring.

PRAKATA

Puji Syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala ridho dan kebaikan-nya memungkinkan pengkarya menyelesaikan tugas akhir yang berjudul *Discontinuity Editing* Dalam Film Amigdala. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan S1 Program Studi Televisi & Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember. Penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pengkarya menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan moral, materil dan doa sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir.
2. Dr. Ir. Iwan Taruna, M. Eng, IPM., selaku Rektor Universitas Jember.
3. Prof. Dr. Sukarno, M. Litt., Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.
4. Muhammad Zamroni, S. Sn., M. Sn., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Dwi Haryanto, S. Sn., M. Sn, selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu untuk membimbing pengkarya selama mengerjakan skripsi tugas akhir.
5. Denny Antyo Hartanto, S. Sn., M. Sn, selaku Dosen Penguji Utama dan Ni Luh ayu Sukmawati, S. Pd., M. Hum., selaku Dosen Penguji Anggota yang telah memberikan saran dan kritik untuk bentuk terbaik dari tugas akhir pengkarya.
6. Semua kru dan *cast* yang telah membantu pembuatan film tugas akhir pengkarya.
7. Seluruh pihak yang membantu pembuatan film tugas akhir pengkarya dalam tahap praproduksi, produksi, paskaproduksi dan pagelaran.
8. Keluarga Besar Program Studi Televisi & Film Fakultas Ilmu Budaya Univesitas Jember.
9. Mbak Rose, Mas Farhan, Mas Destian, Lutfi dan Mas Bima yang memberikan dukungan masukan serta saran pada saat *fase rough cut*.
10. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Pengkarya menerima segala bentuk kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi penciptaan ini, akhirnya pengkarya berharap, semoga skripsi penciptaan ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membaca dan menjadikan skripsi penciptaan ini sebagai referensi akademik dan/atau praktik.

Jember, 22 Desember 2023

Pengkarya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
RINGKASAN	vii
SUMMARY.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Ide Penciptaan	3
1.3. Tujuan dan Manfaat	4
1.3.1. Tujuan.....	4
1.3.2. Manfaat.....	4
1.4. Kajian Sumber Penciptaan.....	4
1.4.1. Modul Workshop Tingkat Menengah Bidang <i>Editing</i> Film	5
1.4.2. <i>Film Art : An Introduction 12th Edition</i>	5
1.4.3. Teori Dasar <i>Editing</i> Film.....	6
1.4.4. <i>The Technique of Film & Video Editing 5th edition</i>	6
1.4.5. <i>Film Sandyakala</i>	7
1.4.6. <i>Film Muka'ku</i>	8
BAB 2. KEKARYAAN	9
1.1. Gagasan	9
1.1.1. Gagasan Umum.....	9
1.1.2. Gagasan Khusus	10
2.2. Garapan.....	14
2.2.1. Praproduksi.....	14
2.2.2. Produksi.....	15

2.2.3.	Paskaproduksi.....	15
2.2.4.	Bentuk Karya.....	16
2.3.	Media	20
2.3.1.	Apple iMac	20
2.3.2.	<i>Harddisk</i>	21
2.3.3.	<i>Adobe Premiere</i>	21
2.3.4.	<i>Davinci Resolve</i>	22
2.4.	Orisinalitas Karya	22
BAB 3.	PROSES KARYA SENI	24
3.1.	Observasi	24
3.2.	Praproduksi	24
3.3.	Produksi	25
3.4.	Paskaproduksi	31
3.5.	Hambatan dan Solusi	31
BAB 4.	DESKRIPSI DAN PAGELARAN KARYA	33
4.1.	Deskripsi Karya	33
4.1.1.	Judul Karya	33
4.1.2.	Rekan Produksi	33
4.1.3.	Daftar Pemain.....	34
4.1.4.	Sinopsis	35
4.1.5.	Segmentasi dan Durasi.....	35
4.2.	Hasil Aplikasi Peminatan	35
4.2.1.	<i>Jump Cut</i>	36
4.2.2.	<i>Non-Diegetic Insert</i>	36
4.3.	Pagelaran Karya	37
BAB 5.	PENUTUP	42
5.1	Kesimpulan	42
5.2	Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	45

DAFTAR GAMBAR

1. 1	Sampul Buku Modul Workshop Tingkat Menengah Bidang Editing Film.	5
1. 2	Sampul Buku Film Art: Intoduction 12th Edition.....	5
1. 3	Sampul Buku Teori Dasar Editing Film.....	6
1. 4	Sampul Buku The Technique of Film & Video Editing.....	6
1. 5	Potongan Film Sandyakala (dokumentasi: Riski Nur L).....	7
1. 6	Poster Film Muka'ku.....	8
2. 1	Tabel Produksi.....	14
2. 2	Apple iMac MK482.....	20
2. 3	Hard disk eksternal WD 1 TB.....	21
2. 4	Adobe Premiere.....	21
2. 5	Davinci Resolve.....	22
3. 1	Manajemen folder.....	26
3. 2	Screenshoot database film Amigdala.....	26
4. 1	Scene 3 timecode 08:42-08:50 dan Scene 4 timecode 09:57-09:59.....	36
4. 2	Scene 6 timecode 14:12-14:15.....	36
4. 3	Denah Konsep Pagelaran di dalam Aula dan di luar Aula.....	38
4. 4	Desain Judul Film.....	39
4. 5	Desain Poster Film Amigdala.....	40
4. 6	Foto Pengkarya bersama penonton.....	41

DAFTAR TABEL

2. 1	Tabel Editing Script.....	16
3. 1	Editing Script.....	27

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film dapat mengkomunikasikan informasi, gagasan dan ide yang terinspirasi dari pengalaman pribadi atau pengalaman orang lain, banyak pembuat film yang membuat filmnya berdasarkan isu atau fenomena yang sedang terjadi di sekitar mereka. Bahasa menjadi metode instingtif yang dimiliki manusia untuk mengkomunikasikan ide, emosi dan keinginan manusia dengan berbagai simbol yang dibuat dengan tujuan tertentu, dalam konteks film bahasa memainkan peran penting.

Bahasa menjadi sistem pokok yang digunakan untuk berinteraksi dengan setiap makhluk satu dengan yang lainnya, bahasa memiliki berbagai macam bentuk salah satunya adalah film. Bahasa tidak selalu dalam bentuk verbal, misalnya dalam film eksperimental biasanya memilih untuk bekerja diluar norma industri film mainstream yang menciptakan struktur naratif yang lebih berfokus pada subjektifitas, emosi dan pengalaman batin pembuatnya (Bordwell & Thompson, 2020).

Mendengar kalimat eksperimen pasti akan terbesit dipikiran kita adalah suatu percobaan. Kata eksperimen tidak hanya istilah pada bidang kedokteran namun, pada dunia film juga memiliki eksperimen. Menurut sejarahnya, film eksperimental berasal pada tahun 1920 di Eropa, sedikit penjelasan tentang film eksperimental atau *avant-garde*, salah satu wacana seni modern yang digunakan terhadap terobosan dalam seni rupa yang menjadi agenda kritik dan perlawanan dari seniman terhadap sejarah peradaban barat dengan obsesi menerapkan dunia baru pasca perang dunia 1.

Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Struktur film eksperimental sangat dipengaruhi oleh insting subjektif sineas seperti gagasan, ide, emosi serta pengalaman batin mereka. Umumnya film eksperimental berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri. Pada umumnya memang sedikit sekali film-film semacam film eksperimental yang

diproduksi secara besar di Indonesia. Bioskop di Indonesia mayoritas mempertontonkan film-film yang komersial, film yang memang bertujuan untuk meraup keuntungan. Pasar film-film Indonesia tidak pernah jauh dari tema drama keluarga, percintaan, atau horor-horor yang seringkali dipertanyakan kengeriannya, meski tidak pernah menghiasi layar konvensional. Tetapi pada kenyataannya film-film eksperimental justru memiliki tempat di bioskop alternatif atau festival film Universitas.

Kesehatan mental merupakan kondisi atau keadaan emosional dan psikologis seseorang yang baik, inti dari kesehatan mental adalah pada pemeliharaan dan keberadaan mental yang sehat. Sehat secara umum dapat diartikan sebagai keadaan fisik, mental maupun sosial yang sejahtera tidak hanya terbatas pada penyakit atau keadaan yang lemah sedangkan menurut UU Kesehatan No 23/1992 menyatakan sehat adalah suatu keadaan sehat secara fisik, mental dan sosial yang dapat mengharuskan setiap individu untuk hidup produktif baik secara sosial maupun ekonomi. WHO (*World Health Organization*) mengatakan bahwa kesehatan mental merupakan kondisi dari kesejahteraan yang disadari individu yang dapat melakukan kegiatan yang produktif, dapat mengelola *stress* kehidupan yang wajar serta berperan di dalam komunitasnya (Dewi, 2012).

Film berjudul *Amigdala* secara garis besar menceritakan tentang ingatan seorang perempuan yang kesehariannya selalu terlihat baik-baik saja, ceria, dan selalu tersenyum namun perempuan ini menyimpan beberapa ingatan buruk serta trauma yang menyebabkan dia mengalami gangguan kesehatan mental yang membuat dia merasa bersalah berlebihan terhadap orang lain maupun dirinya.

Pengkarya memiliki sebuah gagasan untuk membuat film eksperimental yang menggunakan komunikasi dalam bentuk bahasa tubuh dan mimik atau ekspresi serta penonton diberikan kebebasan untuk berfikir karena tidak ada percakapan dalam film yang akan dibuat. Latar belakang terciptanya ide ini dikarenakan kegelisahan dan perubahan emosi pengkarya ketika mengingat beberapa hal yang menyebabkan kesehatan mental terganggu.

Pengkarya mengambil mayor *editing*, *editing* menurut Thompson dan Brodwell (2020:217) merupakan proses mengatur, memotong, dan menggabungkan gambar serta suara yang diambil selama produksi. Hasil dari proses *editing* berupa cerita yang bermakna sedekat mungkin untuk mencapai tujuan dibalik pengambilan gambar yang dilakukan untuk menghibur, menginformasikan dan menginspirasi. Seorang *editor* dituntut untuk memiliki kesadaran akan penceritaan yang kuat sehingga muncul kreativitas yang kuat dalam merangkai *shot* demi *shot*.

Penyusunan *shot* mampu merangkai kesinambungan gambar satu dengan yang lain dan menciptakan emosi dalam film. Pengkarya mengambil mayor *editing* untuk melakukan pendekatan emosi dengan penerapan konsep *discontinuity editing*. Tujuan pengkarya menggunakan konsep *discontinuity editing* untuk membuat penonton merasakan emosi dan memahami konflik yang terjadi dalam film *Amigdala*. Pengkarya memilih mayor *editing* karena *editing* merupakan pintu terakhir dari sebuah karya *audio visual*.

1.2. Rumusan Ide Penciptaan

Munculnya ide cerita bisa dari pengalaman pribadi seseorang, cerita dari orang lain, imajinasi dan mimpi. Ide penciptaan film *Amigdala* berawal dari kegelisahan pengkarya terhadap perubahan emosi yang mudah berubah serta kondisi kesehatan mental yang pengkarya alami, sehingga pengkarya membuat kegelisahan yang dialami menjadi sebuah bentuk film. *Amigdala* bercerita tentang ingatan buruk yang dimiliki seorang perempuan yang memicu perubahan emosi dan menyebabkan rasa bersalah yang berlebihan. Pengkarya sebagai *editor* berperan dalam membangun dramatisasi khususnya emosi pemeran pada film *Amigdala* agar dapat tersampaikan kepada penonton menggunakan konsep *discontinuity editing*.

Pengkarya diharuskan mampu menyampaikan emosi jiwa pemeran, emosi yang dibangun dalam film tidak hanya mengandalkan unsur naratif namun juga dibantu oleh unsur pengambilan gambar. Konsep *discontinuity editing* dirasa cukup untuk mengajak penonton untuk merasakan konflik batin yang terjadi dalam film *Amigdala*.

Discontinuity editing adalah gaya pengeditan yang berlawanan dengan *continuity editing*, dalam *discontinuity editing* pembuat film akan dengan sengaja

menggunakan susunan pengambilan gambar yang tampak tidak pada tempatnya atau membingungkan dibandingkan dengan *continuity*, tidak ada alur yang berkesinambungan atau logis pada *shot* saat di *edit* nantinya. Hal ini dapat terlihat membingungkan atau ambigu, tetapi ini digunakan untuk menuntut partisipasi dari penonton untuk terlibat dalam membangun pemaknaan plot.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Karya dibuat tidak lepas dari tujuan yang ingin dicapai oleh pengkarya dan manfaat yang ingin diberikan kepada penonton. Berdasarkan apa yang telah dibahas oleh pengkarya maka tujuan dan manfaat pembuatan film *Amigdala* sebagai berikut:

1.3.1. Tujuan

- a. Menyampaikan pesan sosial mengenai kesehatan mental dalam bentuk film.
- b. Menggambarkan realitas kehidupan seseorang yang mengalami gangguan kesehatan mental dalam sebuah karya film dengan konsep *discontinuity editing*.

1.3.2. Manfaat

- a. Memberikan manfaat akademis dan teknis dalam proses pembuatan film kepada pengkarya, terutama dalam mayor *editing*.
- b. Membantu penonton ikut merasakan ketegangan dan emosi konflik batin yang dibawakan oleh karakter dengan konsep *discontinuity editing*.

1.4. Kajian Sumber Penciptaan

Tahap penciptaan tugas akhir ini tentu tidak lepas dari sumber-sumber yang merupakan bahan dasar acuan pengkarya dalam membuat tugas akhir karya film. Berikut ini adalah sumber yang menginspirasi pengkarya dalam membuat tugas akhir karya:

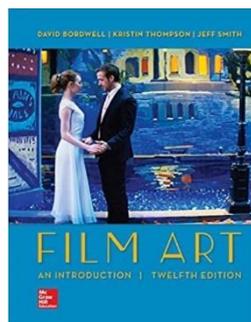
1.4.1. Modul Workshop Tingkat Menengah Bidang *Editing* Film



Gambar 1. 1 Sampul Buku *Modul Workshop Tingkat Menengah Bidang Editing Film* (dokumentasi: Riski Nur L)

Buku ini merupakan karya Dewi Alibasah dan Y. Yoga Prayuda, M. Sn. yang diterbitkan oleh Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2018. Buku ini diterbitkan dengan tujuan utama untuk acuan dan buku pedoman para peserta yang mengikuti *workshop*, dalam buku ini diberikan gambaran mengenai lima faktor yang terkandung dalam *shot*, hubungan antara *shot*, metode penyambungan, konsep *editing*, serta teknik dan gaya *editing*. Materi yang dijelaskan dalam buku menggunakan tatanan bahasa yang sederhana dan terdapat contoh gambar dan tabel sehingga memudahkan untuk dipahami. Buku ini menjadi sumber kajian pengkarya karena dalam buku ini menjelaskan tentang *discontinuity editing* yang berguna membantu pengkarya dalam memahami teori yang digunakan.

1.4.2. *Film Art : An Introduction 12th Edition*



Gambar 1. 2 Sampul Buku *Film Art: Intoduction 12th Edition* (Sumber: amazon.com_diakses 1 Mei 2023)

Buku karya David Brodwell, Kristian Thompson dan Jeff Smith edisi kedua yang diterbitkan oleh *McGraw-Hill Education* New York tahun 2020 yang berisi tentang seni film dan pembuat film, bentuk film, gaya film, analisis kritis film, seni film dan sejarah film. Buku ini menjadi rujukan pengkarya untuk memahami tentang relasi antar gambar satu dengan yang lainnya hingga menjadi satu kesatuan yang utuh dalam film.

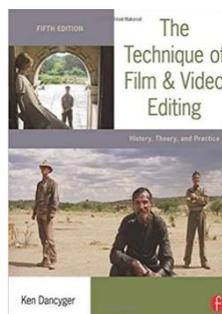
1.4.3. Teori Dasar *Editing* Film



Gambar 1. 3 Sampul Buku *Teori Dasar Editing Film*
(Sumber: coursehero.com_diakses 1 Mei 2023)

Buku teori dasar *editing* film merupakan buku karya Kusen Dony Hermansyah 2009. Buku ini menyajikan sejarah film yang berisikan pengertian film, *editing* film dan sejarah film berdasarkan tokoh-tokoh perfilman seperti: Lumiere Bersaudara, Milies dan Edwin Porter dan David Wark Griffith. Selain itu, buku ini pengkarya gunakan sebagai kajian mengenai teknik *discontinuity editing* yang berfokus pada konstruksi gambar ketika *editing*, sehingga penonton tidak hanya percaya namun juga merasakan suasana dalam film.

1.4.4. *The Technique of Film & Video Editing 5th edition*



Gambar 1. 4 Sampul Buku *The Technique of Film & Video Editing*
(Sumber: amazon.com_diakses 1 Mei 2023)

Buku *The Technique of Film and Video Editing 5th Edition* karya Ken Dancyger yang diterbitkan oleh *Focal Press* tahun 2011 memberikan secara lengkap tentang sejarah *editing* film dan video, teori dan praktek. Buku ini menjadi penting untuk pengkarya karena informasi yang diberikan bersifat menyeluruh yang menjelaskan aspek sejarah *editing* film, tujuan *editing*, *editing* untuk genre dan prinsip *editing*.

Penjelasan sub-bab *the nonlinear narrative* dalam buku ini yang cenderung mudah untuk dipahami. Pengkarya merasa buku ini membebaskan penulis untuk terus berkarya secara kreatif dan tidak mengikatkan diri secara totok untuk menerapkan satu aturan tertentu, tetapi memikirkan apa bentuk terbaik dari cerita yang dinarasikan oleh pengkarya dalam film yang akan dibuat.

1.4.5. Film *Sandyakala*



Gambar 1. 5 Potongan *Film Sandyakala*
(dokumentasi: Riski Nur L)

Sandyakala merupakan film bisu yang disutradarai oleh Ghuiral Hilanda Safaragus. Film ini diproduksi pada tahun 2017, film *Sandyakala* merupakan film yang dibuat dari merespon sebuah puisi karya Ibnu Wicaksono yang berjudul *Anak Senja*, Ibnu Wicaksono juga merespon karya seorang penulis sastra Seno Gumirah Ajidarma yang berjudul *Anak-Anak Senja*. Film *Sandyakala* menjadi rujukan pengkarya karena dalam film tersebut menggunakan peradeganan dengan tarian seni kontemporer dan mimik wajah dalam mengekspresikan setiap bait dari puisi sehingga, hal tersebut menjadi pertimbangan bentuk film yang akan dibawa ke dalam film *Amigdala*. *Editing* dalam film *sandyakala* terdapat *jump cut* pada awal babak dan pergerakan kamera yang menggunakan kaidah 360 derajat pada babak kedua yang kurang lebih menjadi bentuk umum *discontinuity editing*.

1.4.6. Film *Muka'ku*



Gambar 1. 6 Poster *Film Muka'ku*
(dokumentasi: <https://m.imdb.com> diakses 28 November 2023)

Film *muka'ku* karya Niel Castielroy film yang diproduksi pada tahun 2016 dengan durasi 6 menit. Film ini menceritakan Nita gadis yang berumur 20 tahun memiliki sifat narsis yang lebih, sehingga dia hanya mencintai dirinya. Akan tetapi suatu malam seseorang atau sesuatu datang menghampirinya lalu membisikkannya sesuatu yang membuat Nita kehilangan gairah dan mulai meragukan dirinya sendiri. Seolah-olah bisikan itu menjatuhkan Nita dan membuat pertanyaan di dalam benaknya “apakah aku tidak secantik yang ku kira?”. Film ini menjadi rujukan pengkarya karena dalam film *Amigdala* terdapat adegan cermin yang mempresentasikan rasa narsistik dari tokoh yang akan diperankan oleh Tari.

BAB 2. KEKARYAAN

1.1. Gagasan

Gagasan merupakan sebuah pemikiran atau deskripsi konsep tentang suatu bahan dasar penciptaan sebuah ide yang nantinya akan disampaikan kepada pembaca atau pendengarnya, pengkarya membagi menjadi dua gagasan yaitu gagasan umum dan gagasan khusus.

1.1.1. Gagasan Umum

Pengkarya membuat tugas akhir karya berupa film yang berjudul *Amigdala*. *Amigdala* adalah film yang dibuat pengkarya untuk memenuhi tugas akhir karya Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember. Film ini dikemas lewat komunikasi yang dilakukan dengan seni gerak tubuh serta mimik dan berdurasi 16 menit 45 detik. Segmentasi penonton film *Amigdala* adalah dewasa 17 tahun ke atas dikarenakan sebagai referensi tontonan untuk muda-mudi saat ini. Berdasarkan data *Environmental Geography Student Association* (Nov 27, 2020) pada usia remaja (15-24 tahun) memiliki persentase depresi sebesar 6,2%.

Film *Amigdala* bercerita tentang deretan ingatan buruk yang telah dialami seorang perempuan dan memicu perubahan emosi yang menyebabkan rasa bersalah secara berlebihan. Perempuan tersebut bernama Tari. Tari mengalami gangguan kesehatan mental yang disebabkan oleh buruknya lingkungan hidup semenjak dia belia. Perisakan yang dialami, trauma yang dimiliki, dan kenangan buruk yang menghantuinya membuat hidup Tari menjadi abu-abu dan penuh pergolakan batin. Tari telah kehilangan sosok rumah yang membuatnya nyaman sehingga Tari memiliki rasa bersalah yang amat mendalam untuk dirinya ataupun orang lain.

Amigdala sendiri berasal dari bahasa latin *amygdalae* yang dipercayai merupakan bagian otak yang berperan dalam melakukan pengolahan dan ingatan terhadap reaksi emosi, khususnya pada emosi negatif, rasa takut serta deteksi bahaya. Ketika volume amigdala menyusut dan aktivitasnya meningkat, manusia cenderung mengalami depresi (Regis Machdy, 2020). Judul film *Amigdala* dapat mempresentasikan isi dari film yang akan dibuat pengkarya. *Amigdala* menyimbolkan ilusi buruk dari kumpulan ingatan yang dimiliki oleh penyintas. Tari

sebagai penyintas berupaya mengatasi kenangan yang tidak menyenangkan yang tersimpan dalam memori otaknya. Film *Amigdala* menceritakan upaya Tari dalam menyikapi traumanya. Pengkarya sebagai *editor* dan sutradara film *Amigdala* mencoba mewujudkan gagasan tersebut menggunakan konsep *discontinuity editing*.

1.1.2. Gagasan Khusus

Pengkarya membuat sebuah karya film berjudul *Amigdala* dengan mayor *editing*. *Editing* merupakan koordinasi satu *shot* dengan *shot* yang lain sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan ide, konsep cerita atau skenario yang ada dengan mempertimbangkan *mise en scene*, sinematografi, *editing* dan suara, sedangkan yang dimaksud dengan koordinasi adalah menyeleksi atau memilih, memotong dan menggabungkan materi serta yang terakhir adalah menyusun materi sesuai dengan cerita atau naskah (Hermansyah, 2009:02). *Editor* tidak bertanggung jawab atas kualitas rekaman yang diberikan tetapi, *editor* bertanggung jawab untuk merangkai rekaman itu menjadi film terbaik (Thompson dan Brodwell, 2020:66). Film naratif dan film dokumenter umumnya memiliki keempat dimensi, sedangkan dalam tipe film-film ekperimental atau bentuk film abstrak, biasanya hanya terdapat dimensi grafis dan ritmis saja.

Discontinuity editing merupakan proses *editing* film yang dengan sengaja melanggar aturan yang ada untuk memanipulasi gambar yang ada sehingga transisi di antara gambar-gambar itu seolah tidak mulus atau tidak teratur secara terus-menerus yang dapat mengganggu penonton. Para pembuat film yang menggunakan konsep *discontinuity editing* karena menganggap konsep *continuity editing* terlalu memasung kebebasan untuk berkreasi. Konsep *discontinuity editing* ini awalnya bertujuan untuk mengganggu penonton, tentunya dengan segala hal yang tampak secara kasat mata. Cara menggunakan konsep ini adalah dengan tidak menggunakan satu syarat, dua syarat, bahkan semua syarat yang ada dikonsepsi *continuity editing* misalnya, tidak menggunakan *match on action*. Konsep ini tidak digunakan dalam penyambungan atau tidak menggunakan urutan waktu yang jelas, sehingga tidak perlu lagi menjelaskan kepada penonton dengan mengarahkan atau mengatur identitas ruang dan waktu di dalam film. Konsep ini membiarkan pembuat

filmnya mempermainkan ruang dan waktu dengan sangat bebas sehingga pembuatan penyambungan *shot* yang melompat ataupun menyisihkan peristiwa yang tidak berhubungan secara ruang dan waktu.

Prinsip dalam *discontinuity editing* berlawanan dengan kesinambungan ruang. Tujuan utamanya adalah mengganggu penonton dengan sambungan gambar yang menyalahi kaidah 180 derajat, tetapi 360 derajat yang mengabaikan garis khayal (*screen direction*) yang terjadi adalah sambungan *shot* yang tidak bersinambungan, menimbulkan efek loncatan (*jump cut*) dan penyisipan gambar yang sedikit aneh atau tidak lazim (*nondiegetic insert*), biasanya gaya penyuntingan semacam ini digunakan untuk menghasilkan suatu efek grafis dan ritmis yang mencuri perhatian penonton. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar teknik *discontinuity editing* dapat tercipta dengan baik diantaranya adalah:

1) Kaidah 360 Derajat

Pembuat film yang menganut konsep ini tidak ingin menuntut penonton secara ketat, mereka beranggapan bahwa penonton film mereka bukan orang yang bodoh, pastinya ada konsekuensi logis dari konsep ini terutama karena diabaikannya arah pandang atau arah gerak, pada film fiksi, tidak diabaikannya arah pandang justru sering kali menjadi gaya. Kaidah 360 derajat ini melawan syarat *continuity editing* yaitu kaidah 180 derajat. Cara yang sederhana dalam membuat *scene* dengan konsep ini adalah penonton disajikan sebuah *established shot* yang memperlihatkan dua orang yang sedang berdialog, maka penonton sudah mengerti posisi kedua orang tersebut, bila *shot* satu dalam bentuk *established shot* sudah dibuat maka, kamera *angle* untuk *shot* dua, *shot* tiga dan seterusnya dapat diletakkan dimanapun tanpa harus takut melanggar garis imajiner. Pembuat film membiarkan penonton menikmati peristiwa yang disajikan tanpa harus memikirkan kesinambungannya, sehingga perubahan arah gerak yang tidak ditampilkan di layar dianggap tidak menjadi masalah untuk penonton.

2) Tidak Menggunakan *Shot/Reverse Shot*

Konsep ini secara sederhana hanya membutuhkan *established shot* dan *shot* yang lain pada salah satu tokohnya. Tokoh lain dianggap kurang penting secara visual sehingga lebih banyak terdengar suaranya saja. Contohnya dalam *sequence*

awal film *A separation (2011)* adegannya adalah dialog antara hakim dengan pasutri Nader dan Simin di dalam ruang sidang. Asghar Farhadi sebagai sutradara tidak membuat *reverse shot* hakim jadi, penonton hanya diperlihatkan *two shot* Nader dan Simin sedangkan hakim hanya terdengar suaranya.

3) Tidak Menggunakan *Eyeline Match*

Konsep *continuity editing* hal ini paling sering terjadi karena penggunaan non-aktor sebagai pemerannya. Salah satu yang sulit dikendalikan adalah mata walaupun, jarang ditemui dalam sebuah film, tetapi sangatlah mungkin konsep ini digunakan. Pembuat film dengan konsep ini terkadang dengan sengaja membiarkan pemainnya seperti itu. Motivasi yang mereka bawa umumnya yang terpenting dari *scene* tersebut adalah pesannya.

4) Tidak Menggunakan *Match On Action*

Teknik *editing* penyambungan yang tidak presisi disebut dengan *dynamic cutting*. Motivasinya adalah yang dibutuhkan penonton hanya informasi, dramatik atau estetikanya jadi, kesinambungan geraknya dianggap bukan hal yang penting. Penyambungan yang presisi sengaja diabaikan pada konsep ini.

Konsep *spatial and temporal discontinuity* ini mengabaikan kesinambungan ruang dan waktu. Pengabaian tersebut dapat dilihat secara fisik dalam *shot-shot* yang disajikan kepada penonton. Tujuannya memang untuk mengganggu mata penonton akan tetapi, seiring dengan banyaknya pembuat film yang memakai konsep ini maka banyak penonton terbiasa karena hal tersebut dianggap sebagai bagian gaya film. *Spatial and temporal discontinuity* terdiri dari teknik *jump cut*, teknik *non-diegetic insert* dan *non linear narrative*.

5) Penggunaan Teknik *Jump Cut*

Jump cut merupakan sebuah lompatan gambar dalam satu rangkaian *shot* akibat dari perubahan posisi karakter atau objek dalam latar yang sama atau sebaliknya. *Jump cut* terjadi apabila saat pengambilan gambar urutan *shot 1, shot 2* dan seterusnya menggunakan *type of shot, camera angle* dan *mise en scene* utamanya sama walaupun tidak melewati garis imajiner akan tetapi, pengambilan *shot* dengan cara tersebut akan mengakibatkan lompatan ruang dan waktu. Efeknya akan tampak seperti seorang karakter berpindah posisi secara mendadak dengan

tidak wajar. *Shot* seperti itu menimbulkan lompatan ruang dan waktu walaupun tidak melanggar kaidah 180 derajat. Teknik ini umumnya dihindari oleh kebanyakan *sineas* karena dapat memutus hubungan kontinuitas gambar atau sering disebut dengan istilah *jumping*.

6) Penggunaan Teknik *Non-Diegetic Insert*

Diegetic berarti ruang dalam cerita film, sedangkan *insert* berarti sisipan. Jadi *non-diegetic insert* artinya sisipan sebuah *scene* atau adegan yang tidak memiliki hubungan ruang maupun waktu dalam peristiwa yang sedang disusun. Teknik ini digunakan untuk mengilustrasikan sesuatu yang sulit untuk digambarkan. Istilah lain untuk teknik ini diperkenalkan oleh tokoh film bernama Vsevolod I Pudovkin. Pudovkin menyebutnya dengan istilah teknik *symbol*, sedangkan tokoh film bernama Sergei Eisentein menyebutnya dengan istilah *intellectual montage*.

7) *Non Linear Narrative*

Penceritaan *non linear* mulai diperhitungkan setidaknya sejak film karya Luis Bunuel yang berjudul *An Andalusian Dog (1929)*. Definisi tentang apa itu penceritaan *linear* penting untuk dibahas sebelum membahas penceritaan *non-linear*. Ciri dari narasi *linear* adalah ketergantungannya pada *plot* dan pada keterlibatan kita dengan karakter utama. Ciri kedua yang sama pentingnya dari narasi *linear* adalah bentuknya yang dramatis, seseorang menggambarkan bentuk sebagai struktur tiga babak restoratif atau sebagai persilangan karakter yang diarahkan pada tujuan dan plot yang berorientasi pada resolusi.

Konsekuensi dari narasi linier adalah pemenuhan gaya pengalaman tertentu bagi penonton, terlepas dari liku-liku yang menyingkap *plot*, penonton tahu sejak awal akan ada penyelesaian konflik yang harus diantisipasi. Hal ini tidak berarti bahwa narasi linier membosankan, sering kali ia hadir menarik dan memuaskan, tetapi selalu memuaskan dalam parameter yang dapat diprediksi. Naratif *non-linear* memungkinkan untuk tidak memiliki penyelesaian konflik, tidak memiliki satu karakter untuk penonton berempati dan mengidentifikasi karakter yang diarahkan pada tujuan tertentu dan tidak memiliki bentuk dramatis yang mendorong kearah penyelesaian masalah. Narasi *non-linear* akhirnya menjadi tidak dapat diprediksi

dan letak potensi estetikanya besar karena ketidakpastiannya dapat memberikan penonton pengalaman baru yang tidak terduga.

Pembuat film umumnya akan menjaga agar *shot* yang dihasilkan bagus. Kesadaran akan cerita film serta aspek-aspek teknik film sangat dibutuhkan, salah satu kesadaran yang harus dimiliki ialah kesadaran akan aspek *editing* film yang sering disebut dengan *editorial thinking*. Banyak pembuat film yang menyatakan bahwa bahasa sistematik sebagai sesuatu yang berhubungan dengan *shot* tunggal akan tetapi *shot-shot* dalam film justru bermakna ketika dijustaposisikan serta dibentuk menjadi sebuah peristiwa utuh. Tentu saja ada pengecualian pada *shot* yang durasinya panjang. Pada tingkat paling mekanis, *editing* menghilangkan ruang dan waktu yang dibutuhkan dalam sebuah adegan film melalui asosiasi ide, *editing* menghubungkan satu *shot* dengan *shot* lainnya.

2.2. Garapan

Pada proses pembuatan karya pengkarya terlibat langsung dalam pembuatan film mulai tahap pra-produksi hingga paskaproduksi sehingga terjalin komunikasi yang baik antara pengkarya dan tim produksi. Proses pembuatan film *Amigdala* melewati beberapa tahap antara lain praproduksi, produksi dan paskaproduksi. Berikut adalah tabel rancangan kegiatan produksi:

NO	KEGIATAN	BULAN 2023																							
		JUN				JUL				AGST				SEPT				OKT				NOV			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
PRAPRODUKSI																									
1	Pengembangan ide cerita																								
2	Pemilihan kru																								
3	Bedah Naskah																								
4	MOU Talent																								
5	Koreografi																								
6	Location Hunting																								
7	Develope makeup & wardrobe																								
8	Develope Shotlist dan Script editing																								
9	Hunting props																								
10	Budgeting																								
11	PPM 1																								
12	PPM2																								
13	PPM Final																								
14	Recce																								
15	Tescam																								
PRODUKSI																									
1	Shooting Day's																								
PASCA PRODUKSI																									
1	Offline Editing																								
2	Scoring editing																								
3	Colloring																								

Gambar 2. 1 Tabel Produksi

2.2.1. Praproduksi

Pada tahap praproduksi pengkarya melakukan pengembangan ide cerita bersama penulis naskah tentang ide yang perkarya miliki, tahap selanjutnya pengkarya mendiskusikan naskah dengan penata gambar. Hal ini bertujuan agar

pengkarya dapat membayangkan visual yang akan dibuat serta memberikan saran *shot* kepada penata gambar agar dapat menerapkan konsep *discontinuity editing* yang akan pengkarya gunakan. Setelah menganalisa naskah dan *shotlist* yang telah dibuat oleh penata gambar, pengkarya harus membuat konsep yang selaras dengan konsep visual sutradara dan penata gambar. Pengkarya menggunakan konsep *discontinuity editing* yang didasari oleh keinginan pengkarya untuk membuat penonton merasakan perubahan emosi yang dihadapi oleh pemeran. Pada tahap ini produser dan *line pro* akan mulai mencari kru, mencari lokasi dan mengurus segala perijinan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan film, merancang anggaran, dan memeriksa proses kinerja tiap divisi sesuai dengan *deadline* yang telah disepakati.

Seorang *editor* bertanggung jawab penuh atas pemilihan *software* dan *hardware* yang akan digunakan untuk proses penyuntingan gambar dalam proses paskaproduksi. Pola kerja yang digunakan pengkarya adalah *non linear editing*. *Non linear editing* merupakan sistem pola kerja penyuntingan gambar yang dapat dilakukan tidak berurutan. Pola kerja seperti ini dapat mempermudah pengerjaan penyuntingan gambar, karena dapat mempermudah *editor* untuk leluasa mengubah setiap segmen dari *project* dalam urutan apapun yang diinginkan.

2.2.2. Produksi

Pada proses produksi pengkarya memiliki asisten sebagai *on loc editor* sekaligus *Digital Imaging Technician (DIT)*. *On loc editor* akan menggantikan pengkarya selama proses syuting karena pengkarya berperan ganda sebagai sutradara, sehingga *on loc editor* akan mengorganisasi file proyek dan mengedit hasil *proxy* sesuai dengan *timeline* selama proses produksi berlangsung.

Tahap produksi dilakukan setelah tahapan praproduksi selesai dilakukan sesuai yang telah ditentukan dan sepakati bersama. Setelah satu atau dua *scene* telah selesai di *shot*. DIT langsung memindahkan *footage* ke *harddisk* sesuai dengan manajemen folder yang telah disepakati oleh tim *editor* dan meng-*encoding* melalui *premiere* untuk di *proxy* dan mulai mengedit secara kasar.

2.2.3. Paskaproduksi

Tahap paskaproduksi merupakan tahap akhir dalam proses pembuatan film, pada tahap ini pengkarya sebagai *editor* mulai melakukan proses *offline editing*

untuk merapikan atau merangkai ulang semua *footage* yang sudah di *edit* oleh *on loc editor* berdasarkan *script report* untuk mendapatkan *sequence* yang sesuai dengan urutan naskah dan menjadikan sebuah film yang utuh dan mampu bercerita kepada penonton. *Rough cut* akan dikerjakan sampai mendapat *cutting* film versi terbaik sesuai kesepakatan pada tahap *offline editing* yaitu *final cut*. *Sequence* dari hasil *final cut* akan dikonversi ke format lain sesuai kebutuhan *online editing*. Tahap ini terdiri dari *coloring* dan *music scoring*

2.2.4. Bentuk Karya

Pengkarya menggunakan konsep *discontinuity editing* yang bertujuan untuk menunjukkan perubahan emosi karakter dalam film *Amigdala* yang dikemas dalam bentuk komunikasi gerak tubuh dengan durasi 16 menit 45 detik. Pola-pola yang terjadi pada ritme emosional sering menyempitkan ruang gerak dan membuka ruang emosional dari setiap gerakan yang terjadi seperti gerakan tangan maupun mimik wajah yang menguatkan persepsi dari naskah cerita.

Film *Amigdala* bercerita tentang deretan ingatan Tari yang memicu perubahan emosi yang menyebabkan rasa bersalah secara berlebihan. Berikut adalah *editing script* film *Amigdala*.

Tabel 2. 1 Tabel *Editing Script*

<i>Scene</i>	Deskripsi	Transisi	Audio	<i>Sett.</i> Tempat	<i>Sett.</i> Waktu
1.	Mata Tari yang mengkerut tersenyum	<i>Fade to black</i> <i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen Ambien	<i>Kamar</i>	<i>Day</i>
	Insert shot tari melihat video	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		<i>day</i>
<i>Scene</i>	Deskripsi	Transisi	Audio	<i>Sett</i> Tempat	<i>Sett</i> Waktu
1.	Kamar Tari yang berantakan	<i>Cut to Cut</i>	Musik Instrumen	Kamar	<i>Day</i>

	Insert Tari yang melakukan aktivitas di kamar	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari melihat foto di meja	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari menangis dan tersenyum menoleh ke atas	<i>Cut to cut</i> <i>Cross</i> <i>dissolve</i>	Musik Instrumen		
2.	Insert mata tari	<i>Cut to Cut</i>	Musik Instrumen Ambien	Ruangan Kosong	
	Tari melihat dan berkeliling di sekitar peti	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen Ambien		
	Tari menginjak pecahan kaca	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Insert kaki Tari yang berdarah	<i>Cut to Cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari melihat dan berkeliling di sekitar peti	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen Ambien		
	Tari disilaukan oleh Cahaya	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen Ambien		
3.	Wajah Tari dipenuhi coretan	<i>Cut To Cut</i>	Musik Instrumen	Ruang Kosong	
<i>Scene</i>	Deskripsi	Transisi	Audio	<i>Sett</i> Tempat	<i>Sett</i> waktu

3.	Muncul Tangan yang menyodorkan alat make up	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen	<i>Ruang Kosong</i>	
	Tari memakai make up	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen Ambiens		
	Muncul delusi sosok orang yang telah melecahkan Tari	<i>Cut to cut Adjustment clip</i>	Musik Instrumen		
	Insert Tari mengacak-acak meja rias	<i>Cut to cut Adjustment clip</i>	Musik Instrumen		
	Tari mengamuk dan kaca di depannya keluar darah	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari berdiri dan melihat kedepan lalu menoleh ke samping	<i>Cut to cut Jump cut</i>	Musik instrumen		
4.	Tari berada diatap dan terheran-heran	<i>Cut to Cut Jump Cut</i>	Musik Instrumen	Rooftop	<i>Night</i>
	Tari melihat baju yg berserakan di bawah	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
<i>Scene</i>	deskripsi	transisi	Audio	<i>Sett Tempat</i>	<i>Sett Waktu</i>

4.	Tari menuju ke arah jemuran dan di Tarik oleh tangan dibalik jemuran	<i>Cut to Cut Jump Cut</i>	Musik Instrumen		<i>Night</i>
	Tari dan manusia bertopeng saling Tarik-marik	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen	<i>Rooftop</i>	
	Tari di Tarik ke belakang spreii	<i>Cut to cut</i>	Musik Insntumen		
	Insert paha berlumuran darah	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
5.	Tari berjalan tergesah-gesah kearah manusia bertopeng	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen	Panggung terbuka	<i>Night</i>
	Tari dihiraukan oleh manusia bertopeng	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari berteriak dan memukul kayu	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Manusia bertopeng mendekat kearah tari	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari dililit kain merah dan di	<i>Cut to cut, Dip to Color</i>	Musik Instrumen		

	Tarik menuju peti				
<i>Scene</i>	Deskripsi	Transisi	Audio	<i>Sett</i> Tempat	<i>Sett</i> Waktu
5.	Insert wajah manusia bertopeng	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen	Panggung terbuka	<i>night</i>
6.	Tari mencoba keluar dari peti	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen	pantai	<i>Day</i>
	Insert ingatan Tari dan temannya	<i>Cut to cut</i>	Musik instrumen		
	Tari keluar dari peti mati berkeliling di bibir pantai	<i>Cut to cut</i>	Musik instrument		
	Tari menuju kearah laut	<i>Cut to cut</i>	Musik instrumen		

2.3. Media

Film *Amigdala* menggunakan format digital sebagai medium untuk membuat film. Proses *editing* film dalam format digital tidak lepas dari penggunaan *hardware* dan *software*. Pengkarya menggunakan *hardware* dan *software* sebagai berikut:

2.3.1. Apple iMac



Gambar 2. 2 Apple iMac MK482
(Sumber: <https://id.priceprice.com/> diakses pada tanggal 3 Februari 2023)

Pada tahap paskaproduksi, pengkarya menggunakan Apple iMac untuk memudahkan dalam melakukan proses penyelarasan gambar dan suara, *assembly*, *rough cut* dan penyuntingan gambar online. Apple iMac MK482 memiliki spesifikasi resolusi tinggi yang bisa melakukan preview full HD pada aplikasi *Adobe Premiere*.

2.3.2. Harddisk



Gambar 2. 3 *Hard disk* eksternal WD 1 TB
(Sumber: tokopedia.com, diakses 10 Mei 2023)

Harddisk eksternal merupakan perangkat keras yang digunakan pengkarya untuk menyimpan data dan melakukan proses transfer data ke komputer. Pengkarya memperkirakan *harddisk* berukuran 1TB untuk keseluruhan *daillies* syuting dengan *codec* yang dipakai sinematografer, *harddisk* tersebut digunakan karena menyediakan kapasitas cukup besar dan mendukung mobilitas data lebih cepat.

2.3.3. Adobe Premiere



Gambar 2. 4 *Adobe Premiere*
(sumber: <https://github.com/topics> diakses pada tanggal 18 Oktober 2023)

Pengkarya menggunakan *software Adobe Premiere* untuk melakukan proses *proxy* penyuntingan gambar. *Adobe Premiere* merupakan salah satu *software* yang sering digunakan oleh penyuntingan gambar di industri film. Pengoperasian

aplikasi tersebut terbilang cukup mudah, mulai dari proses pemilihan, pemotongan, penggabungan antar *shot*, memasukkan suara dan musik, dan memasukkan grafik. Fitur yang sudah tersedia di *software* ini sudah cukup banyak dan dapat membaca format *file* video yang digunakan oleh pengkarya.

2.3.4. *Davinci Resolve*



Gambar 2. 5 *Davinci Resolve*

(sumber: <https://www.blackmagicdesign.com> diakses pada tanggal 18 oktober 2023)

Davinci resolve merupakan aplikasi *editing* video yang banyak digunakan oleh *editor* video. *Davinci resolve* merupakan perangkat lunak digunakan untuk melakukan proses *color grading*. Pengkarya menggunakan aplikasi tersebut untuk mewarnai film nantinya. *Software* tersebut mempunyai fitur pewarnaan yang lebih banyak dan terorganisir. Aplikasi yang mempunyai keunggulan *color correction*, *motion tracking* dan akurasi *tracking* warnanya cukup akurat.

2.4. Orisinalitas Karya

Perkembangan film saat ini sangat pesat bahkan banyak bermunculan ide-ide baru yang terinspirasi dari permasalahan kehidupan di sekitar kita. Sebuah karya seni memiliki cara bertutur yang berbeda-beda yang menjadi ciri khas dari masing-masing pengkarya. Ciri khas tersebut melekat pada sebuah karya sehingga menjadikan karya tersebut menjadi unik.

Karya audio visual dapat tercipta dari berbagai latar belakang dan pemikiran *sineas*. Film bisa terinspirasi dari pengalaman pribadi atau melihat pengalaman orang lain, tidak jarang film diangkat dari kegelisahan akan fenomena di sekitar *filmmaker*. Ide cerita film *Amigdala* bersumber dari kondisi kesehatan mental pengkarya. Pengkarya mengalami kondisi kesehatan mental yang kurang baik dan

di diagnosis episode depresif yang disebabkan oleh beberapa trauma yang pernah dialami baik itu trauma *internal* maupun trauma *eksternal*.

Film yang mengeksplorasi tentang isu kesehatan mental sudah banyak di Indonesia, namun film-film tersebut biasanya disampaikan dalam bentuk film fiksi secara verbal. Film tentang isu kesehatan mental yang disampaikan dalam bentuk seni gerak tubuh atau eksperimental masih sedikit, sehingga film yang telah pengkaryanya buat dikemas dalam bentuk film eksperimental yang menggunakan bahasa tubuh sebagai bentuk komunikasi dengan penyampaian alur cerita yang ringan dan fenomena mendasar tentang isu kesehatan mental.

Film yang menjadi rujukan pengkaryanya tentunya memiliki perbedaan, perbedaan film *Amigdala* dengan *Sandyakala* yaitu dari segi narasi. Cerita dalam film *Amigdala* memperlihatkan ingatan buruk yang dialami oleh talent, sedangkan film *Sandyakala* narasi ceritanya merupakan adaptasi dari sebuah puisi dan persamaan dari kedua film adalah beberapa bagian ditampilkan melalui *discontinuity editing* yang digunakan untuk menceritakan fragmen-fragmen memori yang dialami oleh tokoh di dalamnya. Film *Amigdala* juga merujuk pada film karya Niel Castielroy yang membahas rasa narsistik dan penekanan pada standar kecantikan yang ada, bagian ketika talent merias wajah terus-menerus diulang dengan tempo semakin lama semakin cepat menandakan talent seolah dituntut untuk mengikuti standar kecantikan yang ada sehingga berimbas pada rasa insecure dan narsistik yang kerap dirasakan oleh sang talent. Hal itu pula menyebabkan rasa tidak nyaman dalam diri talent hingga menyerang mentalnya.

BAB 3. PROSES KARYA SENI

3.1. Observasi

Tahap awal pembuatan film *Amigdala* adalah pengkarya yang mencoba berkonsultasi kepada tenaga ahli terkait tentang kondisi kesehatan mental dan mencoba untuk menguatkan karya buatan pengkarya sebab pengkarya merasa *draft* naskah awal film *Amigdala* masih memiliki banyak kekurangan. Proses observasi pengkarya dilakukan dengan *google maps* untuk mencari dan mendapatkan lokasi yang sesuai dengan konsep pengkarya. Setelah mendapatkan beberapa lokasi yang sesuai dengan konsep visual, pengkarya dan kru melakukan survei lokasi secara langsung untuk memeriksa keamanan lokasi.

Area lokasi syuting yang dicari juga disadari dengan suasana di sekitar lokasi incaran yang mampu mendukung *mood* penceritaan lewat tekstur visual serta kemungkinan manajemen produksi di sekitar lokasi. Pengkarya dan tim artistik juga melakukan riset dengan melakukan wawancara tidak langsung dengan tukang kayu mengenai pembuatan dan standar ukuran peti mati yang akan digunakan sebagai properti syuting. Pengkarya selaku *editor* melakukan observasi lewat sumber buku-buku mengenai teknik editing guna menunjang aplikasi teknik dari *discontinuity editing* dalam film yang digarap.

3.2. Praproduksi

Pada tahap awal praproduksi pengkarya dan produser mulai melakukan pembentukan kru produksi film dengan membuat daftar kebutuhan kru produksi yang diperlukan dalam proses pembuatan film *Amidgala*, setelah perdivisi sudah terbentuk produser dan tim produksi melakukan *scouting location*, membuat rencana anggaran belanja, *recce* dan *tescam*. Setelah seluruh kru produksi terbentuk Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengadakan rapat produksi dengan seluruh divisi yang terlibat dalam proses pembuatan film *Amigdala*. *Pre-production meeting* (PPM) dilakukan sebanyak tiga kali dalam kurun waktu tidak lebih dari dua bulan. Agenda rapat pertama adalah memberitahukan *creative deck* yang telah

pengkarya siapkan untuk memberitahukan visi dan konsep visual film *Amigdala* sekaligus membaca dan memahami naskah film.

Tugas pengkarya dalam film ini merangkap menjadi seorang *editor* dan sutradara. Tugas seorang *editor* umumnya memegang kendali pada saat paskaproduksi, namun pada praktiknya ia juga terlibat dalam proses praproduksi. Pendekatan *discontinuity editing* mengharuskan pengkarya untuk memberikan masukan-masukan selama proses penyusunan konsep visual dan audio selama produksi. Pengkarya melakukan diskusi bersama dengan sinematografi saat pembuatan *shotlist* agar sesuai dengan konsep yang diinginkan pengkarya.

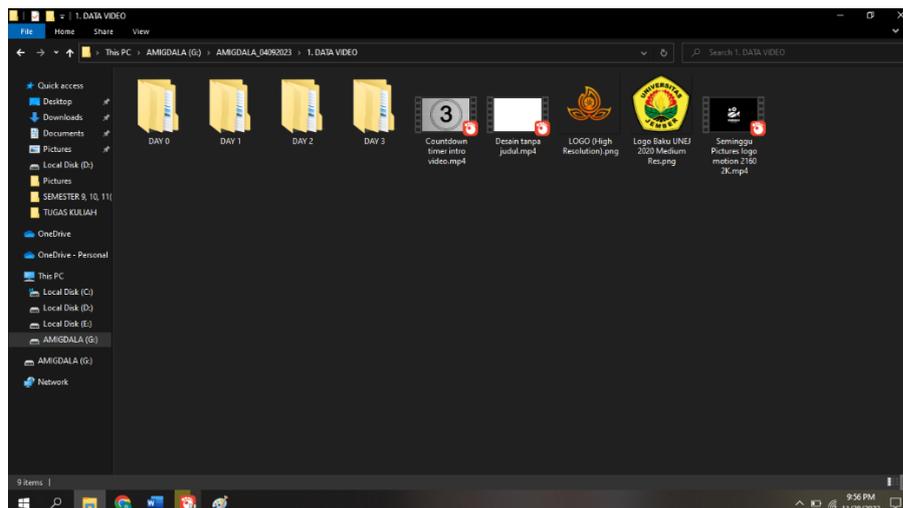
Pada tahap praproduksi pengkarya melakukan survei lokasi, *recce* dan *tes cam*. Pengkarya ikut serta dalam proses survei lokasi. Setelah seluruh lokasi kebutuhan syuting sudah ditemukan, maka tahap selanjutnya adalah melakukan *recce*. *Recce* adalah tahap realisasi *shot* dari *shotlist* dan *blocking* pemain di setiap lokasi syuting, tetapi tanpa pemeran yang sesungguhnya. Pada saat proses *recce*, pengkarya berdiskusi dengan penata gambar mengenai *blocking* pemain dan penggunaan lensa dengan bantuan aplikasi *smartphone* bernama *cadrage*.

Tes cam adalah simulasi syuting dengan seluruh kru dan beberapa pemeran, *tes cam* hanya dilakukan pada scene tertentu yang memiliki bobot teknis yang lebih sulit dari *scene* yang lainnya. *Recce* dan *tes cam* dengan seluruh kru, pengkarya mencoba berkompromi dengan sinematografer mengenai *angle* beberapa *shot* yang diambil. Hal ini dilakukan supaya tidak ada kesalahpahaman yang menghambat jam produksi saat syuting berlangsung. Diskusi ini yang kemudian menjadi patokan bagi pengkarya untuk merangkap menjadi sutradara dalam proses produksi sambil terus menjaga kemungkinan *discontinuity editing* tetap berjalan.

3.3. Produksi

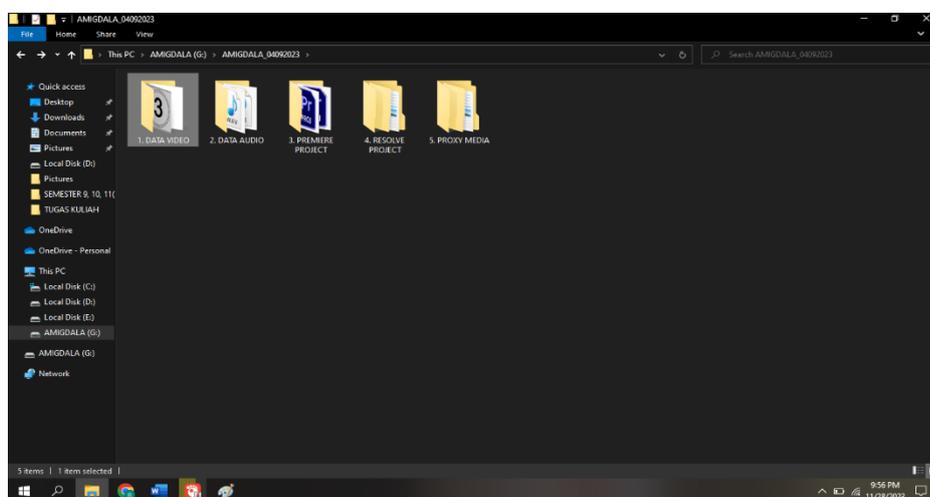
Pengkarya memiliki tugas utama sebagai sutradara pada saat syuting sehingga, pada tahap ini pengkarya dibantu oleh seorang DIT untuk mengumpulkan *file* materi audio dan video yang telah diambil oleh tim produksi. *Backup* dilakukan setiap *scene* selesai, semua materi yang terkumpul kemudian dikelompokkan sesuai kategori menurut manajemen *file* yang sudah disepakati. Setelah proses *backup file*

dari memori selesai dilakukan, *memory card* disimpan di *box* penyimpanan khusus dan nantinya ditukarkan kembali ketika pergantian *scene*.



Gambar 3. 1 Manajemen *folder*

Pengkarya memisahkan tiap *file* materi berdasarkan hari pada saat proses syuting dilakukan. Manajemen *file* materi pada saat produksi sangat penting dilakukan untuk memastikan kelancaran dan efisiensi dalam pengelolaan dan penyimpanan materi *file* film dengan manajemen *file* yang teratur dan sistematis *editor* dapat menghemat waktu dalam mencari, memilih, dan mengelola *file*.



Gambar 3. 2 Screenshot database film Amigdala

Pada saat proses produksi berlangsung pengkarya juga dibantu oleh *assisten editor* untuk melakukan *editing* di lokasi syuting. Hal ini dapat membantu meminimalisir atau mengoreksi kesalahan yang terjadi saat proses produksi.

Sistem *editing on location* dijalankan oleh seorang *editor on location* yaitu Rose untuk menyesuaikan video dan audio, manajemen *file* di program Premiere dan meng-*assembly* semua *dailies*. Berikut adalah *editing script* yang sudah disesuaikan oleh pengkarya dengan *timeline editing*:

Tabel 3. 1 *Editing Script*

Scene	Deskripsi	Transisi	Audio	<i>Sett.</i> Tempat	<i>Sett.</i> Waktu
1.	Mata Tari yang mengerut tersenyum	<i>Fade to black</i> <i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen	<i>Kamar</i>	<i>Day</i>
	Insert shot tari melihat video di social media	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		<i>day</i>
	Kamar Tari yang berantakan	<i>Cut to Cut</i>	Musik Instrumen		
	Insert Tari yang melakukan aktivitas di kamar	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari melihat foto di meja	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari menangis dan tersenyum menoleh ke atas	<i>Cut to cut</i> <i>Cross dissolve</i>	Musik Instrumen		
2.	Insert mata tari	<i>Cut to Cut</i> <i>Cross dissolve</i>	Musik Instrumen	Ruangan Kosong	
	Tari keluar dari dalam peti	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		

	Tari menginjak pecahan kaca	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
Scene	Deskripsi	Transisi	Audio	<i>Sett</i> Tempat	<i>Sett</i> Audio
2.	Insert kaki Tari yang berdarah	<i>Cut to Cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari melihat dan berkeliling di sekitar peti	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari disilaukan oleh Cahaya	<i>Cut to cut</i> <i>Dip to color</i>	Musik Instrumen		
3.	Wajah Tari dipenuhi coretan	<i>Cut To Cut</i>	Musik Instrumen	Ruang Kosong	
	Muncul Tangan yang menyodorkan alat make up	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari memakai make up	<i>Cut to cut</i> <i>Adjustment clip</i>	Musik Instrumen Ambiens		
	Muncul delusi sosok orang yang telah melecahkan Tari	<i>Cut to cut</i> <i>Adjustment clip</i>	Musik Instrumen		
	Insert Tari mengacak-acak meja rias	<i>Cut to cut</i> <i>Adjustment clip</i>	Musik Instrumen		
	Tari mengamuk dan kaca di	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		

	depannya keluar darah				
--	-----------------------	--	--	--	--

Scene	Deskripsi	Transisi	Audio	<i>Sett</i> Tempat	<i>Sett</i> Waktu
3.	Tari berdiri dan melihat kedepan lalu menoleh ke samping	<i>Cut to cut</i> <i>Jump cut</i>	Musik instrumen		
4.	Tari berada diatap dan terheran-heran	<i>Cut to Cut</i> <i>Jump Cut</i>	Musik Instrumen	Rooftop	<i>Night</i>
	Tari melihat baju yg berserakan di bawah	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari menuju ke arah jemuran dan di Tarik oleh tangan dibalik jemuran	<i>Cut to Cut</i> <i>Jump Cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari dan manusi bertopeng saling Tarik-marik	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen	<i>Rooftop</i>	<i>Night</i>
	Tari di Tarik ke belakang spreii	<i>Cut to cut</i>	Musik Insntumen		
	Insert paha berlumuran darah	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Insert kaki tari berlumuran darah	<i>Cut to cut</i>			

5.	Tari berjalan tergesah-gesah kearah manusia bertopeng	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen	Panggung terbuka	<i>Night</i>
----	---	-------------------	-----------------	------------------	--------------

Scene	Deskripsi	<i>Transisi</i>	Audio	<i>Sett</i> Tempat	<i>Sett</i> Waktu
5.	Tari dihiraukan oleh manusia bertopeng	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari berteriak dan memukul kayu	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Manusia mendekat kearah tari	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
	Tari di lilit kain merah dan di Tarik menuju ke peti	<i>Cut to cut, Dip to Color</i>	Musik Instrumen		
	Insert wajah manusia bertopeng	<i>Cut to cut</i>	Musik Instrumen		
6.	Tari mencoba keluar dari peti	<i>Cut to cut Dip to color</i>	Musik Instrumen		
	Insert ingatan Tari dan temannya	<i>Cut to cut Jump cut Cross dissolve</i>	Musik instrumen		
	Tari keluar dari peti mati	<i>Cut to cut</i>	Musik instrument	pantai	<i>Day</i>

	berkeliling di bibir pantai				
	Tari menuju kearah laut	<i>Cut to cut</i>	Musik instrumen		

3.4. Paskaproduksi

Tahap awal dalam paskaproduksi film *Amigdala* yaitu meninjau ulang tiap *scene* dalam *rough cut* pertama hasil dari *assembly* yang dilakukan oleh *editor on location*. Tahap pengecekan ini berujung sedikit perubahan pada beberapa urutan *plot* karena dirasa kurang menunjukkan rasa emosi. Beberapa bagian juga di *cut* lebih awal karena terlalu lama mengulur durasi film. Pengkarya banyak mengkoreksi *rough cut* demi menjaga konsistensi ritme yang diinginkan agar tidak membuat penonton menjadi bosan.

Jumlah *footage* yang tidak terlalu banyak membuat tahap ini menjadi proses yang cukup lama dalam mencapai kemungkinan *editing* yang dirasa pas, setelah dirasa film *Amigdala* telah berhasil mereflesikan emosional tokoh Tari kepada penonton, mempunyai *plot* yang koheran, ritme film yang pas serta pengaplikasian teori *discontinuity editing* yang sesuai pengkarya memutuskan untuk mengakhiri *offline editing* dan menjadikan *timeline* tersebut menjadi *final cut*.

Lama pengerjaan yang dibutuhkan untuk keseluruhan *rough cut* adalah kurang lebih tiga bulan, *rough cut* pertama selesai pada tanggal 27 September 2023 dengan durasi 22 menit, *rough cut* kedua selesai pada tanggal 10 November 2023 dengan durasi 19 menit. Tahap *online editing* merupakan tahap terakhir untuk memperkuat unsur naratif melalui elemen lain seperti penambahan *title*, *foley recording*, *color grading* dan *music scoring*. Pengkarya mengekspor *timeline* ke dalam format yang dibutuhkan masing-masing pihak yang terlibat di paskaproduksi. Tahap *online editing* ini terdiri dari *foley recording*, *music scoring* dan *color grading*.

3.5. Hambatan dan Solusi

Pengkarya selaku *editor* mempunyai tanggungjawab penuh terhadap hasil akhir film yang sampai ke mata penonton, Tanggungjawab yang besar itu tidak datang tanpa hambatan. Tahap produksi film yang membutuhkan kerjasama yang kompleks antar banyak pihak pasti akan dihiasi dengan beberapa hambatan. Pengkarya mengalami beberapa kendala teknis maupun *non* teknis dalam proses *editing* film diantaranya sebagai berikut.

Pada proses *rough cut* pengkarya menyusun cerita mengikuti sesuai naskah final namun belum mendapatkan emosi yang diinginkan sehingga pengkarya melakukan *take out* pada beberapa bagian yang tidak diperlukan atau kurang menekan isi cerita. Pengkarya mengalami kesusahan saat proses editing, dikarenakan kurangnya *footage yang* dimiliki sehingga pengkarya kurang mengeksplor proses *editing*, untuk solusi dalam hal tersebut pengkarya mencoba mengambil beberapa *footage* di kamera BTS untuk mendapatkan bagian yang sesuai dan menambah *footage* yang ada. Pengkarya mengalami kebingungan untuk menambahkan suara sebagai latar music sehingga pengkarya membuat *music guide* terlebih dahulu sebagai referensi instrument yang akan digunakan nantinya, pengkarya juga kesulitan dalam menentukan pewarnaan dalam film sehingga pengkarya meminta bantuan kepada Leo untuk melakukan pengaplikasian warna sesuai dengan *color pallet* yang pengkarya inginkan. Hambatan juga terjadi ketika akan melakukan produksi, perijinan lokasi yang akan digunakan untuk syuting belum selesai sampai H-3 syuting akan dilaksanakan dan solusi dari hal tersebut adalah dengan mencari lokasi yang sesuai dan segera mengurus surat perijinan untuk bisa menggunakan lokasi tersebut. Pengkarya juga merombak ulang peradeganan pada *scene 2* karena tidak sesuai dengan lokasi awal dikarenakan lokasi yang berubah maka dari itu pengkarya merombak peradeganan pada akhir *scene 2*.

BAB 4. DESKRIPSI DAN PAGELARAN KARYA

4.1. Deskripsi Karya

Film *Amigdala* merupakan film eksperimental yang tercipta karena kegelisahan pengkarya tentang isu kesehatan mental. Film ini bercerita tentang seseorang yang tidak bisa mengendalikan emosi sehingga memunculkan deretan ingatan yang sudah lama dilupakannya. Film *Amigdala* berdurasi 16 menit 45 detik dan menggunakan bahasa tubuh sebagai bentuk komunikasi. Konsep *editing* yang pengkarya gunakan dalam film ini adalah *discontinuity editing*. Berikut merupakan deskripsi karya film *Amigdala*:

4.1.1. Judul Karya

Pada saat pemilihan judul film, pengkarya menggunakan istilah kata *Amigdala* sebagai identitas karya film yang dibuat. *Amigdala* sendiri berasal dari bahasa latin *amygdalae* yang dipercayai merupakan bagian otak yang berperan dalam melakukan pengolahan dan ingatan terhadap reaksi emosi, khususnya pada emosi negatif, rasa takut serta deteksi bahaya. Ketika volume amigdala menyusut dan aktivitasnya meningkat, manusia cenderung mengalami depresi. Kata *Amigdala* juga dapat merepresentasikan keseluruhan cerita yang sudah dibuat pengkarya.

4.1.2. Rekan Produksi

Proses produksi film *Amigdala* ini melibatkan kru dari mahasiswa Program Studi Televisi dan Film dan teman-teman dari Universitas lain. Pemilihan kru tersebut ditentukan dengan minat dan keahlian masing-masing mahasiswa dalam proses produksi film. Susunan kru secara detail beserta dengan tugasnya yakni sebagai berikut:

Eksekutif Produser	: Bapak Alimudin Ibu Siti Umaroh
Produser	: Cahyono Wiranto
Line Produser	: Septayoga Janaloka P
Manager Unit	: Risa Sholeha Silaban M Faris Wildani

Manager Lokasi	: Puguh Prastya
Anggota Lokasi	: Bastian Suryo P
Sutradara	: Riski Nur L
Penulis Naskah	: Sintia Abdilah M Farhan Suryo
Asisten Sutradara	: M Khaqul Yaqin
Pencatat Adegan	: Rachel Az Zara Flesian Kriswijaksono
Koordinator Pemain	: Septi Dwi Nasfita
Penata Sinematografi	: Cahyono Wiranto
Asisten Penata Sinematografi	: Chandra Irawan
Clapper	: Rachel Az Zara
Penata Cahaya	: Cahyono Wiranto
Bestboy	: Dzikri Ilham
Grip	: Zaki Daffa Ramadhan
Penata Artistik	: Bastian Suryo P
Master Prop	: Abdiel Suryo Laksana
Standby Set	: M Agit Firmansyah : M Rafi Assidiqi
Penata Busana	: Eka Rahmania
Penata Rias	: Nabila Purba
Penyunting Gambar	: Riski Nur Lailia
Asisten Penyunting Gambar	: Rose Hendrika
Digital Imaging Technician	: Rose Hendrika
Penata Warna	: Nada Leo Prakasa
Pengawal Alat dan Teknis	: Zaki Daffa Ramadhan
Dokumentasi Foto & Video	: Rizky Sembiring

4.1.3. Daftar Pemain

Tari	: Sheilla Nur Sabilla
Manusia Bertopeng	: Ahmad Shidiq Putra Yuda Moh. Zayid Zidane

	Abdiel Suryo Laksana
	M Rafi Assidiqi
	Eka Rahmania
	Risa Sholeha Silaban
Ekstras Tangan	: Eka Rahmania
	Septi Dwi Nasfita
	Risa Sholeha Silaban

4.1.4. Sinopsis

Tari (20) merupakan gadis yang ceria, ia banyak tertawa di tiap harinya namun disisi lain ia memendam luka yang amat dalam. Hal itu disebabkan oleh kematian sahabat baiknya serta trauma yang dimilikinya. Sejak kejadian itu, tari berusaha keras untuk menyembunyikan kesedihannya agar tidak berimbas ke orang lain. Semakin lama ia memendamnya maka semakin berimbas ke mentalnya.

Terlebih ketika orang-orang seolah menuntutnya untuk memenuhi standar kecantikan yang ada padahal Tari sedang merasa insecure. Tak hanya itu, Tari juga menjadi korban pelecehan seksual. Gejala emosi semakin mempengaruhi diri Tari hingga ia merasa bahwa segala hal buruk terjadi karena dirinya sendiri. Tari merasa kalut sehingga ia sempat berpikir bahwa apabila ia menghilang dari dunia, semua hal pasti akan baik-baik saja.

4.1.5. Segmentasi dan Durasi

Karya film *Amigdala* mempunyai segmentasi usia 17 tahun keatas menurut Lembaga Sensor Film Indonesia. Film *Amigdala* memiliki durasi 16 menit 45 detik yang diharapkan dapat memberikan wawasan kepada penonton tentang suatu kenangan atau ingatan dapat mempengaruhi emosi seseorang yang berakibatkan kepada kesehatan mental orang tersebut dan dapat menjadi tontonan yang menarik.

4.2. Hasil Aplikasi Peminatan

Pengkarya sebagai seorang *editor* pada film *Amigdala* menggunakan teknik *discontinuity editing* untuk kebebasan dalam bereksperimen pada film ini. Berikut ini adalah pengaplikasian dari teknik *discontinuity editing* dalam film *Amigdala*:

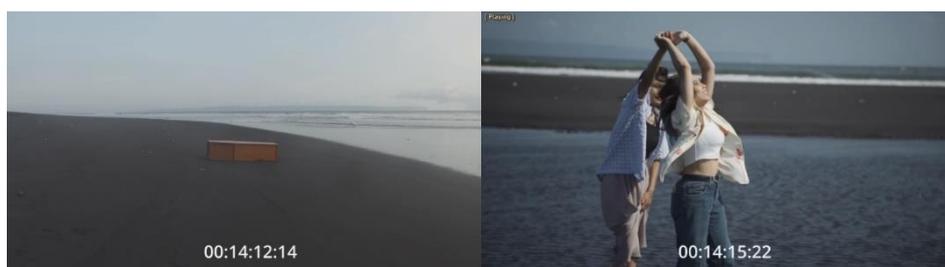
4.2.1. *Jump Cut*

Definisi *jump cut* merupakan lompatan gambar dalam satu rangkaian *shot* akibat perubahan posisi karakter atau objek dalam latar yang sama atau sebaliknya. Pengaplikasian teknik ini terjadi pada *scene* 3 saat Tokoh Tari mencoba menghapus darah yang mengalir pada cermin, namun tidak ada bekas darah di tangannya dan pada *scene* 4 saat Tari mencoba untuk membuka seprai yang tergantung. Pengkarya menggunakan teknik ini karena ingin menunjukkan deretan ingatan tari yang terjadi secara acak dalam kurun waktu yang berbeda sehingga terjadi lompatan ingatan yang tidak terpengaruh ruang dan waktu.



Gambar 4. 1 *Scene* 3 *timecode* 08:42-08:50 dan *Scene* 4 *timecode* 09:57-09:59
(Dokumentasi: Riski Nur L)

4.2.2. *Non-Diegetic Insert*



Gambar 4. 2 *Scene* 6 *timecode* 14:12-14:15
(Dokumentasi: Riski Nur L)

Non-Diegetic Insert artinya sisipan sebuah *scene* atau adegan yang tidak memiliki hubungan ruang maupun waktu dalam peristiwa yang sedang disusun. *Shot* ini dapat ditemukan pada *scene* 6 pada saat Tari masih berada di dalam peti,

sedangkan muncul beberapa *shot* disaat Tari dan temannya yang Tengah berbahagia, menggunakan teknik ini bertujuan untuk menunjukkan deretan ingatan tari yang positif sehingga tari tidak hanya mengingat deretan ingatan yang buruk saja.

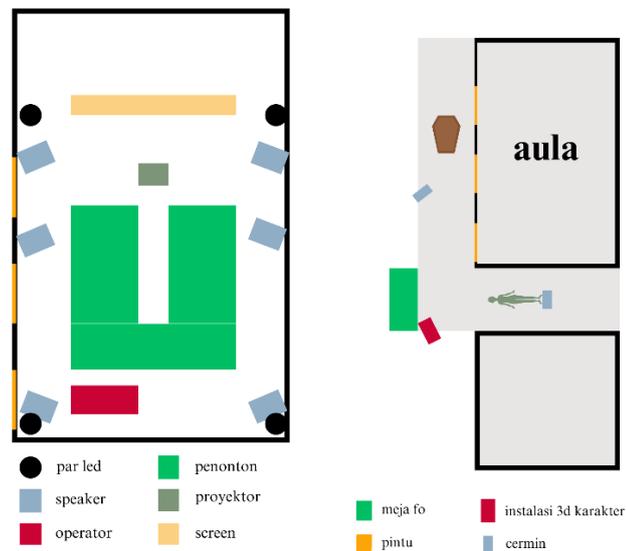
4.3. Pagelaran Karya

Pagelaran film *Amigdala* dilakukan di Aula Sutan Takdir Alisyahbana Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember dan diselenggarakan pada tanggal 17 Desember 2023, pagelaran dilakukan secara kolektif bersama dengan 2 pengkarya lain yaitu dengan Ananda Mulyadi Seputra dan Risa Sholeha Silaban. Pagelaran kolektif ini diberi judul “*Kehidupan*” sebab tiga karya yang hendak dipergelarkan mencerminkan tahapan-tahapan dalam kehidupan seperti karya *M.I.A: Missing In Action* yang menceritakan kisah anak-anak, film *Amigdala* yang menggambarkan keresahan gadis remaja menuju dewasa, kemudian film dokumenter *Tradisi Mangokal Holi di Tanah Batak* yang menceritakan tentang tradisi menggali tulang-belulang leluhur di Batak.

Pengkarya membuat tim khusus untuk mengkoordinasikan kebutuhan publikasi sampai eksebisi untuk pagelaran karya film *Amigdala*. Pengkarya dan tim pagelaran membuat jadwal *posting* untuk memberitahukan jadwal pagelaran. Promosi pagelaran dilakukan dengan *posting* pada akun sosial media *Instagram* beserta pemasangan spanduk di papan reklame depan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember. Rangkaian pagelaran karya akan meliputi: pembacaan susunan acara oleh *mc*, pemutaran *trailer* dan film *Amigdala* dan dua film lainnya, sesi apresiasi oleh penonton dan diakhiri dengan sesi foto bersama.

Pagelaran pengkarya juga di kemas dengan instalasi seni yang mewakili dari film pengkarya, dalam instalasi yang dibuat pengkarya terdapat 1 cermin dan manekin yang dililit menggunakan kain merah pada koridor menuju meja *frontdesk* serta di samping meja *frontdesk* terdapat karya 3D karakter dari film *M.I.A: Missing In Action* dari pengkarya Ananda Mulyadi Seputra, kemudian pada koridor yang menuju ruang Aula terdapat instalasi peti mati dan 1 cermin yang merupakan identitas dari film *Amigdala*. Penonton yang datang akan disambut dengan musik

khas batak yang menjadi ciri khas dan identitas dari film documenter *Tradisi Mangokal Holi di Tanah Batak* karya Risa Sholeha Silaban. Berikut konsep denah pagelaran:

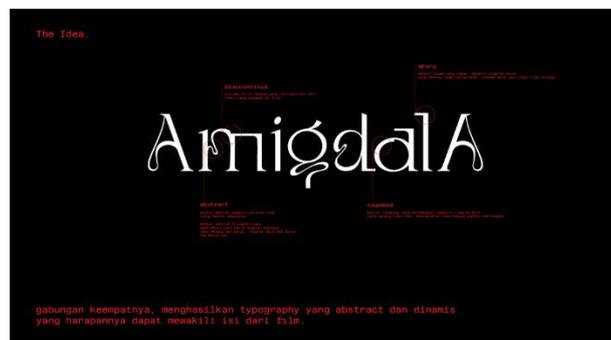


Gambar 4. 3 Denah Konsep Pagelaran di dalam Aula dan di luar Aula (dokumentasi: Riski Nur L)

Berikut susunan panitia pagelaran karya tugas akhir film eksperimental *Amigdala*, sebagai berikut:

Koordinator	: Risa Sholeha Silaban
Admin Soc. Media	: Yunan Eka Nugraha
Humas	: Riski Nur Lailia Ananda Mulyadi Seputra
Desain Grafis	: Lutfi Abdul Aziz Yunan Eka Nugraha
Moderator	: Aninditya Ardana
Operator Pemutaran	: Septayoga Janaloka P Nadhif Ainur Rofiq
Operator Audio	: Regina Ryo Andaresta
Lapangan	: Mukhamad Rafi Assidiqi Jayeng Sang Pragusti B.R
Penerima Tamu	: Eliza Intan A. R.

Maylinda Rahmawati Sovrenita
 Pengarah Penonton : Rofi Ananda
 Evita Tarbiyatus Syaroh
 Konsumsi : Dhimas Aura Bhagas Tama
 Pundhi Rahman Hakim
 Nabila Purbawati
 Dokumentasi : Sandi Haikal R.

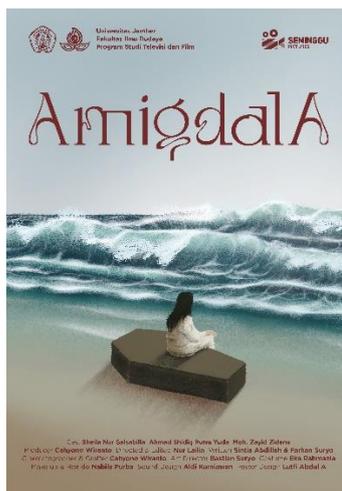


Gambar 4. 4 Desain Judul Film
 (Dokumentasi: Riski Nur L)

Judul film *Amigdala* menggunakan jenis *font Remboy* yang dimodifikasi sedikit untuk menyesuaikan arti yang ingin pengkarya sampaikan. Berikut penjabaran dari judul film *Amidgala*.

- a). *Abstract*: bentuk *abstract* seperti guratan otak yang memuat *Amygdala*. Bentuk *abstract* merupakan makna dari abstraknya cara kerja ingatan manusia yang datang dan pergi, ingatan baik dan buruk, dan tidak beraturan.
- b). *Discontinue*: sisipan fitur desain yang terinspirasi dari teori yang dipakai di film.
- c). *Sharp*: bentuk tajam yang seperti ingatan buruk yang datang tidak diinginkan, trauma masa lalu yang tidak hilang.
- d). *Rounded*: bentuk lengkung yang bersahabat seperti ingatan baik yang datang tiba-tiba menimbulkan rasa rindu bahkan kehilangan.

Gabungan keempatnya dapat menghasilkan *typhografy* yang *abstract* dan dinamis yang harapannya dapat mewakili isi dari film *Amigdala*.



Gambar 4. 5 Desain Poster Film Amigdala
(Dokumentasi: Riski Nur L)

Desain poster film *Amigdala* tertera seperti pada gambar 4.5, poster tersebut memiliki arti ombak yang mengamuk merepresentasikan pikiran tokoh yang berkecamuk, suara ombak yang berisik namun menenangkan untuk di dengar dan dapat meredam isi pikiran di kepala tokoh. Tokoh yang duduk di atas peti dapat diartikan sebagai penanda bahwa dia menahan pikiran negatif untuk keluar dan timbul ke dalam ingatannya.

Penonton yang baru datang diarahakan untuk registrasi ulang di meja *frontdesk* dengan menunjukkan *booklet online* yang sudah di kirimkan melalui e-mail. Total jumlah penonton secara keseluruhan sebanyak 109 kehadiran. Pengkarya juga mengadakan sesi apresiasi dan diskusi agar menonton bisa mengapresiasi film *Amigdala* dengan memberikan saran maupun kritik agar pengkarya mendapatkan pembelajaran dari karya yang telah diproduksi. Pengkarya juga ingin mengetahui pendapat mengenai karya dari para penonton setelah menonton film *Amigdala* untuk pertama kalinya. Salah satu pertanyaan dari penonton untuk pengkarya adalah tentang isu yang pengkarya angkat dalam film *Amigdala*. Isu yang pengkarya angkat adalah tentang *insecure* dan pelecehan seksual



Gambar 4. 6 Foto Pengkarya bersama penonton
(Dokumentasi: Sandi Haikal R)

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Film *Amigdala* merupakan cerita campuran dengan alur maju-mundur dalam bentuk film eksperimental yang mampu disajikan menjadi satu pengalaman menonton yang utuh, koheran dan mudah dipahami melalui pendekatan *discontinuity editing*. Alur campuran memang sengaja dipilih untuk memperlihatkan hubungan sebab-akibat dari aksi yang dilakukan sang tokoh secara lebih detail. Metode *discontinuity editing* yang digunakan dapat menciptakan perubahan emosi, ruang dan waktu dengan cara mengaplikasikan teknik *jump cut* dan *non-diegetic insert*. Pengaplikasian teknik *jump cut* bertujuan untuk memperlihatkan perubahan ruang dan waktu ketika tokoh mengingat deretan ingatan yang terjadi secara acak dalam kurun waktu yang berbeda, sedangkan teknik *non-diegetic insert* bertujuan untuk menunjukkan deretan ingatan tokoh yang positif sehingga pada film *Amigdala* tidak hanya disampaikan ingatan yang negatif saja. Hal ini dapat membuat pengalaman menonton secara umum layak untuk dinikmati dan segala informasi mengenai perkembangan setiap perubahan emosi sang tokoh juga sampai dengan jelas menggunakan teknik *jump cut* dan *non-diegetic insert* yang berada pada *discontinuity editing* sehingga menciptakan sebuah ritme naik turun yang membantu penonton merasakan aliran emosi karakter.

Pengalaman menonton ini penting karena mampu memberikan kesan untuk berbagi pengalaman dan mendapatkan *feedback* dari penonton, karena dengan adanya *feedback* dari penonton pengkarya dapat membuat karya-karya lain yang lebih baik lagi kedepannya. Penonton yang masuk dalam sudut pandang sang tokoh tentu lebih mampu berempati memahami perasaan dan pengalaman yang dirasakan tokoh di layar. Empati ini melengkapi pengalaman penonton yang mampu menyampaikan perasaan sedih, suka cita, kehilangan dan rasa bersalah yang ada pada setiap *scene* dalam film *Amigdala*.

5.2 Saran

Pengkarya mengharapkan bagi *filmmaker* yang ingin menerapkan *discontinuity editing* dalam filmnya untuk merencanakan dengan matang aplikasi pendekatan ini dalam seluruh aspek film dalam tahap praproduksi agar tidak terjadi *re-shot*, *miss communication* yang akan memberatkan seluruh kru produksi. Pengkarya juga mengharapkan agar *filmmaker* lebih meng-eksplor *shot* yang akan diambil guna menghindari kekurangan referensi *shot* ketika berada ditahap *editing*.

Film *Amigdala* juga bisa dikaji lebih jauh dari aspek semiotika dalam film ini patut untuk dijadikan objek penelitian lebih lanjut untuk para rekan peneliti di bidang keilmuan yang sama. Konten cerita yang membahas permasalahan kesehatan mental dalam film *Amigdala* juga bisa dikaji oleh rekan peneliti di bidang psikologi di luar film. Saran yang disampaikan pengkarya merupakan bentuk harapan untuk film *Amigdala* bisa menjadi film yang bermanfaat sebagai hiburan bagi penonton umum dan sebagai objek penelitian untuk para peneliti yang sedang merencanakan riset ilmiah, sehingga film *Amigdala* bisa memberikan referensi kepada pengkarya lain yang hendak membuat film serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dancyger, K. (2011). *The Technique Of Film And Video Editing*. Oxford: Focal Press.
- Dewi Sari, Kartika. (2012). *Buku Ajar : Kesehatan Mental*. Cetakan Pertama. Semarang : UPT UNDIP Press Semarang.
- Hermansyah, Kusen Dony. (2009). *Teori Dasar Editing Film*. Jakarta: Sinemogorengan Indonesia.
- Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). *Modul Workshop Tingkat Menengah Bidang Editing Film*. Jakarta : Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Thompson, Kristin dan Brodwell David. (2010). *Film Art : An Intoduction* (9 ed). New York : McGraw-Hill.

Sumber Internet:

- Arkipel.org. 2009. *Focus On Sardono W. Kusumo : Experimental In Cinema Indonesia*. <https://arkipel.org/focus-on-sardono>. [diakses pada tanggal 18 Agustus 2023]
- Berkaca.blog. 2015. *Memaknai Film Eksperimental*. <https://berkacakata.blogspot.com>. [diakses pada tanggal 23 Juli 2023]
- Egsaugm.com. 2020. *Darurat Kesehatan Mental Bagi Remaja*. <https://egsa.geo.ugm.ac.id/2020/11/27/darurat-kesehatan-mental-bagi-remaja/>. [diakses pada tanggal 23 Mei 2023]
- Froyonion.com. 2022. *Mengenal Lebih jauh Apa Itu Film Eksperimental*. <https://www.froyonion.com/news/>. [diakses pada tanggal 10 Juni 2023]
- Nofilmschool-Webserver. 2020. *Editing 101: What is Continuity Editing?*. <https://nofilmschool.com/what-is-continuity-editing>. [diakses pada tanggal 23 mei 2023]

LAMPIRAN

A. Lampiran Foto Pra Produksi Film *Amigdala*



Survey lokasi rooftop dan PPM
(Dokumentasi: Puguh Prasetya, 2023)



Recce dan Tes Cam
(Dokumentasi: Rizky Sembiring dan Puguh Prasetya, 2023)

B. Lampiran Foto Produksi Film *Amigdala*





Foto Produksi dan Foto Bersama *Crew*
(Dokumentasi: Rizky Sembiring, 2023)

C. Lampiran Foto Paskaproduksi Film *Amigdala*



Foto *music scoring* dan *coloring* film *Amigdala*
(Dokumentasi: Yunan Eka, 2023)

D. Lampiran Foto Pagelaran Karya Film *Amigdala*

ID	Nama Lengkap	Asal	Check
A001	Silvia Rhoza	HI UNEJ	✓
A002	Asang Indira Wati	Sastra (Indonesia)	✓
A003	Salsabilla Iqbal	Bondowoso	✓
A004	Salsabilla Iqbal	Paf	✓
A005	Yasmin Gough	Jember	✓
A006	Wendy Primak	Jember	✓
A007	Widya Nur Alidawati	Jember	✓
A008	Faza Rizkiha Auli	Ulin (Bog)	✓
A009	Bepi Dwi Nidita	Mojokerto	✓
A010	Aulia Drita Nur Aika	Jember	✓
A011	Rico Amanda Yulistia	Bondowoso	✓
A012	Iya	Jember	✓
A013	Amelwin Shalika Bunga Nirwana	Jember	✓
A014	Amelia Chandra W	PSIT 17	✓
A015	Yogina Wijanah	Senela	✓
A016	Muhammad Nuru Rhamadhani	Sondowoko	✓
A017	Bering Pusaha S	Sastra Inggris - FIB UNEJ	✓
A018	Sevani Yuliasari	FIB	✓
A019	Moch Yusuf Ridho	Jember	✓
A020	Salsabilla Iqbal	Jember	✓
A021	Adika Yogi	Jember	✓
A022	Muhammad Mubal Suci Ventura	Lempang	✓
A023	Samsul Maulid	Jember	✓
A024	Wahana Anindya	PSIT 22	✓
A025	Rudani Akum Pratiwi	Jember (Kakaban Pictures)	✓
A026	Sharna Febriana	Jember	✓
A027	Meghastina Nandini	Kepri Jember	✓
A028	PREPSE AGARA PRISTAMA	PASURUHAN	✓
A029	Devita Andri Prameswari	Jember	✓
A030	Afin Husyuz	Sidoarjo	✓
A031	Pramesha	Jember	✓
A032	ahy	Nekran	✓
A033	Nuri Nayra S	Lukisan Pictures	✓
A034	Muhammad Ramadhani	Lukisan Pictures	✓
A035	Moh. Zaid Zidani	Kec. Babak, Kab. Lamongan	✓
A036	Ahisa Nira Nanda	Jember	✓
A037	Isah Ayu Sopiani	Jember	✓
A038	Hanggara Erykame Zuan Prakosa	Jember	✓
A039	FIRNA NAWA Y PRADISI	SEMARANG	✓
A040	Atiq Nur Saadica Sutarna	Jember	✓

17/12/2023

ID	Nama Lengkap	Asal	Check
A041	Sarbo Huskawan	Medan	✓
A042	WY DINDA RISNI ARDITA	Jember	✓
A043	Nur Maulidani Kuslan	Pasuruan	✓
A044	FAFIDIM MUSLIMAH	JEMBER	✓
A045	Anang Manunggal	Ulin	✓
A046	Ferdian Maula	LATJUNG	✓
A047	Rogas	Jember	✓
A048	Imas	Karangany	✓
A049	Ariksa Swaga	Medan	✓
A050	Valeria Mandika Putri Saragih	J. Kalimantan 4 no 2a	✓
A051	Josia Isidular	Sumatera Utara	✓
A052	Jember Ambarita	J. Kalimantan X	✓
A053	Simeo Pambay	Medan	✓
A054	Maulana Akbar Rizki	Jember	✓
A055	Wahyu Cristian Setiawati	Medan	✓
A056	Rizki Salsabilla	Jember	✓
A057	Fitri	INGIT	✓
A058	M. N. Syarifuddin	WOPER Jember	✓
A059	Muhammad Hanikha	Bondowoso	✓
A100	Tika Suprianti	Probolinggo	✓
A101	Faloria Nurhikmah	Jember	✓
A102	Indah Nurhasanah Nuzuman	Jember	✓
A103	Alexandra Sidabang	Medan	✓
A104	Diak Verly Agustini	Banyuwangi	✓
A105	Muhammad Rizki Roshadhi	Ulin (Bog) Jember	✓
A106	Lenny Salsabilla	Jember	✓
A107	Muhammad Fathan Maulid	Jember	✓
A108	Ah Waz Syahid Mubandik	Jember	✓
A109	Indah Pratiwi	Jember	✓
A110	Muhammad Khairul Mujahidin	Malang	✓
A111	Sienna Ayu	Jember	✓
A112	Cindy Vesta Amelia Dewi	Sastra Indonesia	✓
A113	Nellyah	Fakultas Ilmu Budaya	✓
A114	Febrianti Nurika Indriana	Fakultas Ilmu Komputer	✓
A115	Silang Brastara	Jember	✓
A116	Christy Olga Susanto	Jember	✓
A117	Abelina Pratiwi	Paf Jember	✓
A118	Isah Salsabilla	Jember	✓
A119	Silvia Andika Yuliana	Jember	✓
A120	Dini Sap	Jakarta	✓

17/12/2023

129
130
131 + 38 = 169

ID	Nama Lengkap	Asal	Check
A121	Pratiwi Salsabilla	Jember	✓
A122	Aditya Yulita	Pasuruan	✓
A123	Doko Bhanu	Jakarta	✓
A124	Salsabilla Iqbal	Jember	✓
A125	Nur Aulia Rizki Mubandik	Jember	✓
A126	Muhammad Fika Ramadhani	Jember	✓
A127	Irena Salsabilla	Kacamatan Parit, Kabupaten Jember	✓
A128	Elmhira Pui Agustin	Sastra Indonesia	✓
A129	Isah Salsabilla	PS	✓
A130	Pratiwi Salsabilla	Sastra Indonesia - FIB Universitas Jember	✓

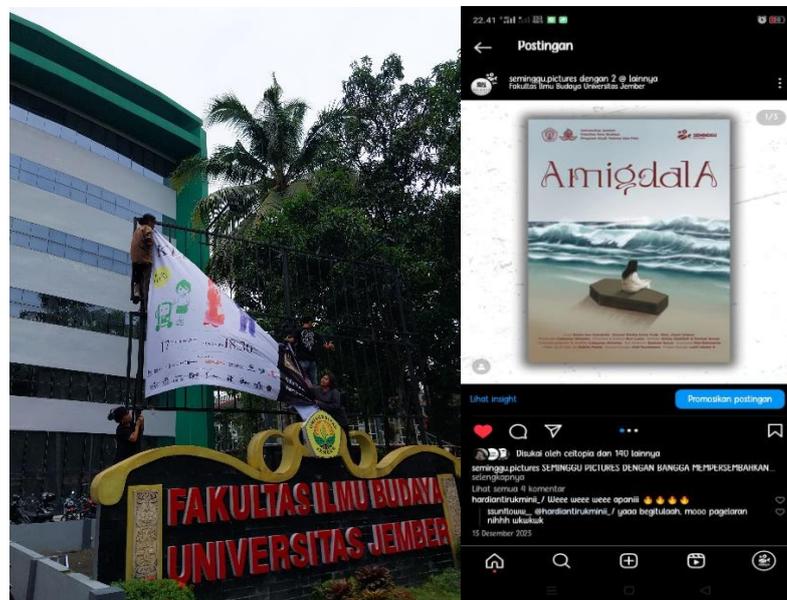
17/12/2023

Foto Daftar hadir penonton (Dokumentasi: Yunan Eka, 2023)

DAFTAR HADIR PAGELARAN KEHIDUPAN 2023				
No	NAMA	INSTANSI	EMAIL	TANDA TANGAN
1	Wili	IPS		
2	Karimuk	Sahing		
3	Netaf	Sahing		
4	Nosua	Sahing		
5	Arson	PSTF		
6	Jesi R.F	Formasi		
7	Tigin	KOPER		
8	Apay	KOPER		
9	Yu	AMU		
10	Pobun	PSTF		
11	Onude	Uduskat		
12	Zan	Uduskat		
13	Januar	Uduskat		
14	Keluarga Sth Bano	Tahiko		
15	Haidar	Spring		
16	Dian	Spring		
17	Angga	Uman		
18	Gatib			
19	Ipan	Kapur		
20	Dani Permade			
21	M. Paris W	PSTF		
22	Bahamul Fauhari	FP		
23	Alhalil H	PSTF		
24	Jeani Mulyati	FIS		
25	Abdul Pops	PSTF		

DAFTAR HADIR PAGELARAN KEHIDUPAN 2023				
No	NAMA	INSTANSI	EMAIL	TANDA TANGAN
1	Benni Sitongag			
2	Andrey Daniel	HORAS		
3	Grand Nino			
4	Raput dari Prastya	PSTP		
5	Agun			
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

Foto Daftar Hadir Penonton
(Dokumentasi: Yunan Eka, 2023)



Publikasi Pagelaran melalui papan reklame dan Instagram
(Dokumentasi: Yunan Eka, 2023)

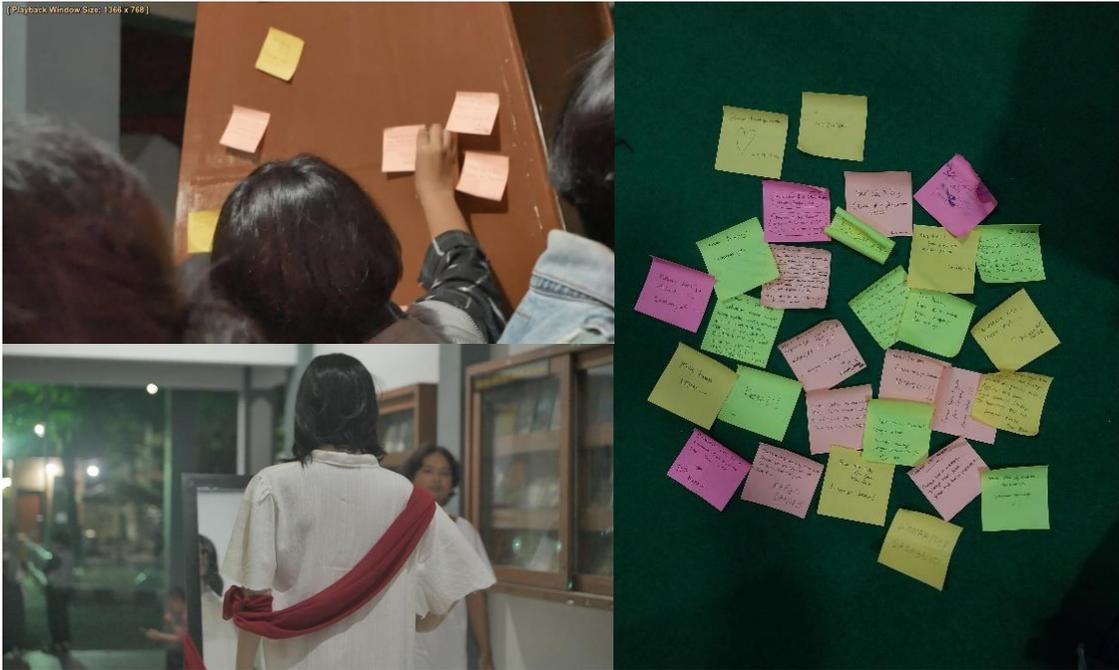


Foto Instalasi Pagelaran
(Dokumentasi: Yunan Eka dan Sandy, 2023)